漫画 漫画 漫画

26

漫画 漫画

LIRE 5.000

AGOSTO 1993

MANGA

NEWS

LAMU'
MAI
PATLABOR
RANMA 1/2
KAMUI

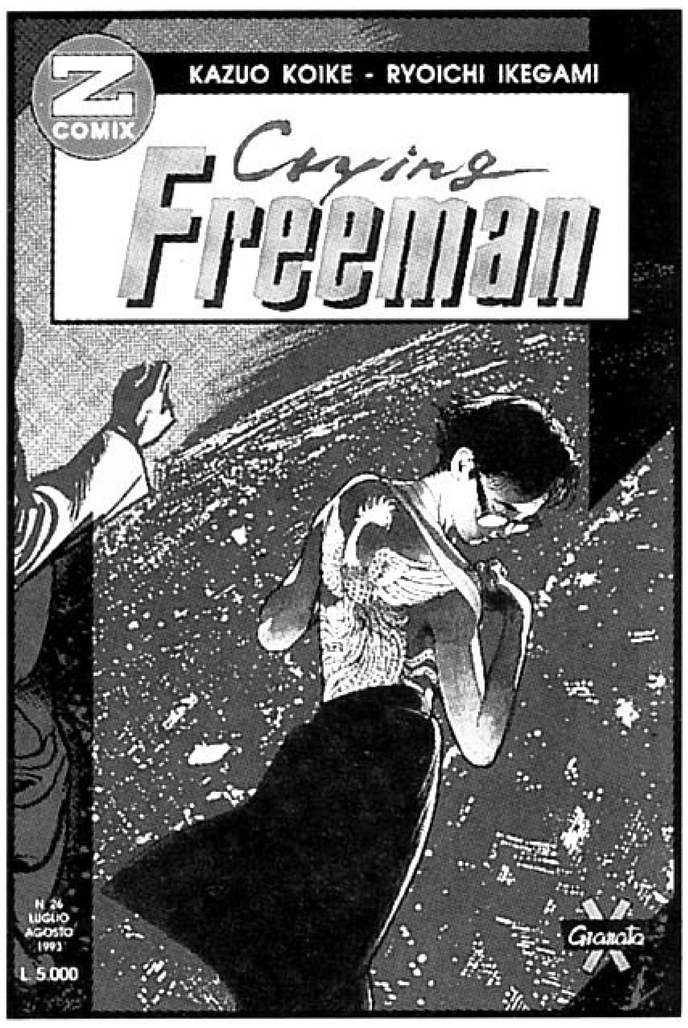
MAISON IKKOKU

PORTFOLIO

Granata

漫画 漫画 漫画

Z COMIX



È in edicola il numero 26 di **Z COMIX,** con le nuove avventure del killer piangente, **CRYING FREEMAN.** 112 pagine, lire 5.000.

Z STAR

Negli spazi siderali con **CAPITAN HARLOCK** e la sua ciurma. Il grande **LEIJI MATSUMOTO** ai comandi su **Z-STAR** n° 20!
64 pagine, lire 4.000.

ZERO 33

4 SERIAL ENTUSIASMANTI:
APPLESEED,
MACROSS II,
SANCTUARY,
SILENT MÖBIUS!
ZERO, LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!
128 PAGINE, 5.000 LIRE.

Granata

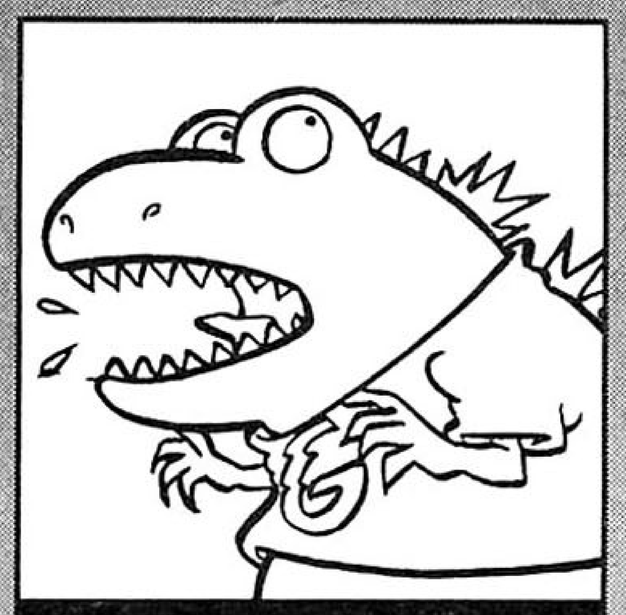
MANGA HERO

Dedicato ai fan di **RIYOKO IKEDA**, a grande richiesta, su **MANGA HERO** n°29, **LADY OSCAR!**
96 pagine, lire 5.000.

MANGA CLASSIC

Sul n° 17 di **MANGA CLASSIC**, continua **IL GRANDE MAZINGA!** Supervisione di **GO NAGAI**!
128 pagine, lire 5.000.

MANGAZINE



VENTISEI

ANNO III NUMERO 26 AGOSTO 1993

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
KAMUI	pag. 11
Vita da Gaijin	pag. 34
Portfolio: Maison Ikkoku	pag. 35
Profili: Bastard!!	pag. 43
Portfolio: Ken il Guerriero (II parte)	pag. 48
LAMU'	pag. 53
Cuore di manga	pag. 69
PATLABOR	pag. 71
RANMA 1/2	pag. 91
MAI	pag. 111

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI, GLORIA CORICA, FRANCESCO DI SANZO, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: MARCO ALBERTINI, IRENE CANTONI, DAVIDE CASTELLAZZI, MAX LUNA, ALEX MARCOMINI, SABURO.

CREDITS

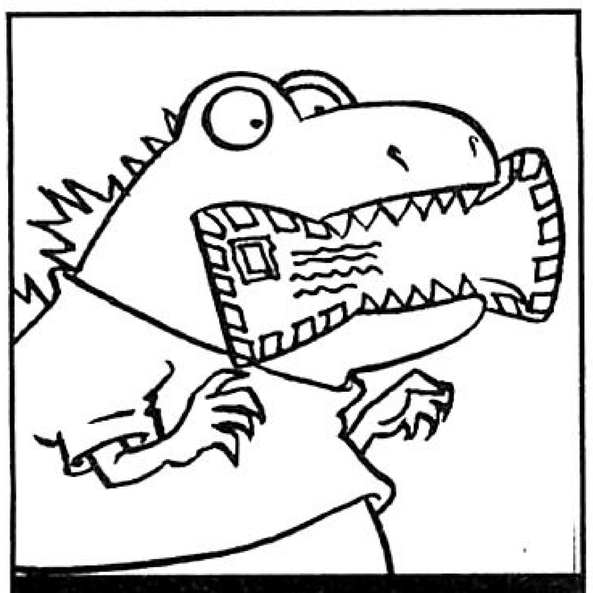
KAMUI © by Sanpei Shirato and Akame Productions/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc. Edizione italiana: © Granata Press, Bologna. Lettering: Claudia Cangini. LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc. Adattamento: Claudia Cangini. PATLABOR © by Masami Yuki/ Shogakukan Inc./Viz Communications Inc. Adattamento: Claudia Cangini. RANMA 1/ 2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc. MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna. Traduzioni: Federico Colpi (giapponese), Monica Garuti (inglese). Lettering: Deborah Pigrucci. Copertina: Maison Ikkoku © 1986 Takahashi R. / Shogakukan-Fuji TV-Kitty Film.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: I.G.E. Pizzorni, via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47
40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.) - fax 051/226895

Sì, lo ammettiamo: siamo dei Takahashi-dipendenti! La nostra Rumiko preferita sta progressivamente monopolizzando le testate Granata Press: è già azionista di maggioranza di ***Mangazine*** *con i suoi* Lamù *e* Ranma 1/2 *e ora esige una collana video tutta per sé, "Anime Video". L'avete chiesta, reclamata, ingiunta con plebiscitaria insistenza sin da quando questa casa editrice muoveva i primi passi nell'inesplorato territorio giapponese. E ora* Maison Ikkoku *(o* Cara dolce Kyoko *che dir si voglia), serie animata tratta dal fortunatissimo manga della Takahashi, sta tenendo impegnati da qualche settimana i vostri videoregistratori. A completare lo sbarco in forze delle truppe rumikiane, è in arrivo anche l'edizione cartacea delle stravaganti vicende di Kyoko, Yusaku e coinquilini vari. Dovrete pazientare però fino all'inverno per il lieto evento. Potrete ingannare l'attesa con il capolavoro animato di Miyazaki,* Conan, *la cui uscita iniziale è prevista per l'avvento delle prime brume.*

Luigi Bernardi



POSTA

ANNUNCI

Cerco amici di penna, di qualsiasi età, appassionati come me della serie tv Maison Ikkoku.
Nadia Berni
Via Buia 15
50126 Firenze

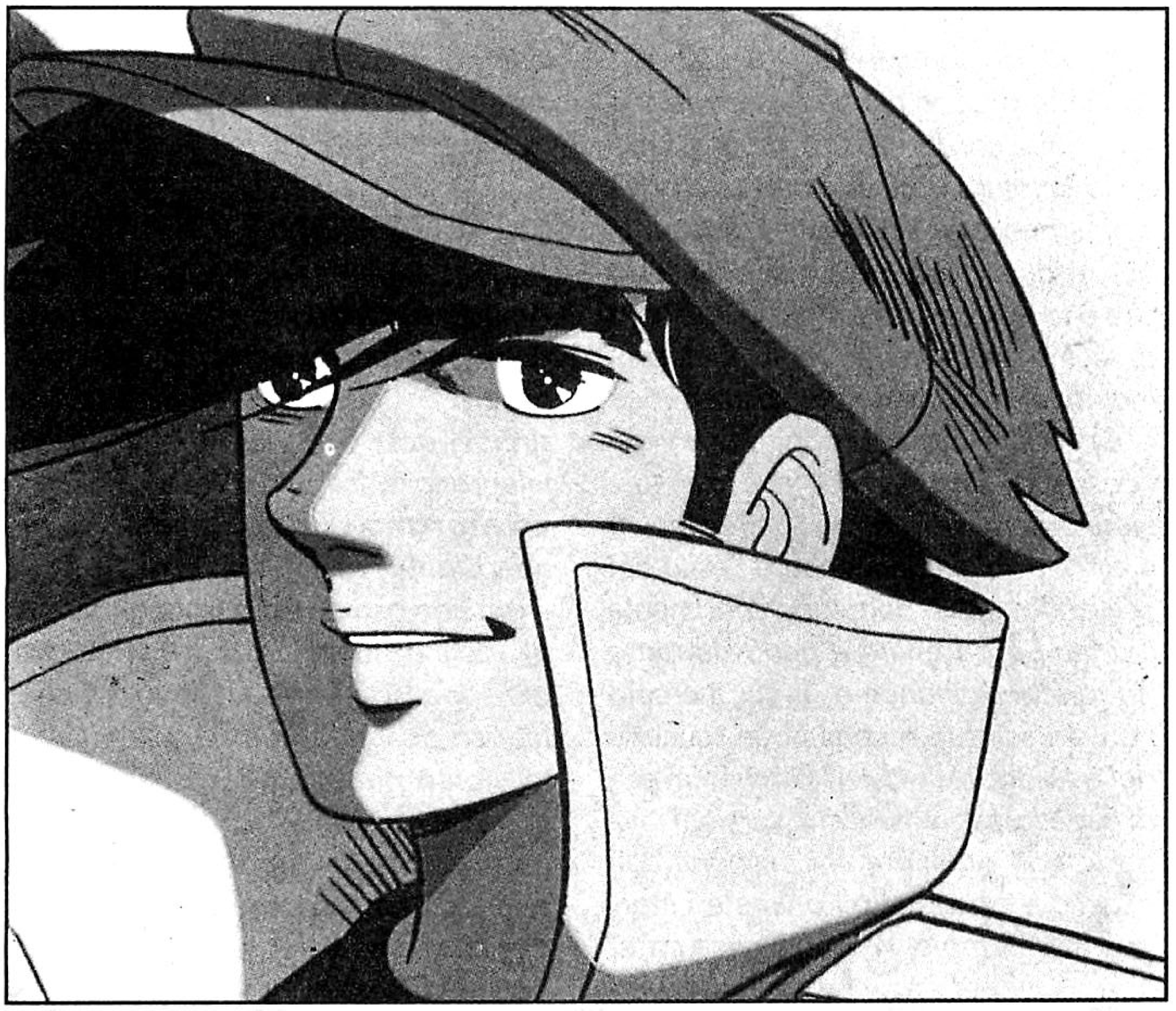
A.A.A. 17enne vignolese cerca amici/che di penna dai 15 anni e 1/2 in su di Vignola e/o dintorni per scambio di opinioni sui cartoni Jap in generale, in particolare su Saint Seiya Knights *(I Cavalieri dello Zodiaco)*, Uruseiyatsura *(Lamù)*, Kimagure Orange Road *(È quasi magia Johnny!)*, Yoroiden Samurai Trooper *(I cinque samurai)*, Nadia: The Secret of Blue Water *(Il mistero della pietra azzurra)*, Versailles no bara *(Lady Oscar) e altri, ma soprattutto per fare amicizia, scherzare, incontrarci e divertirci insieme. Vi prego, mettetevi in contatto con me, anche solo come pen-friend! Vi aspetto! Gradita foto. Aspetto qualunque risposta, anche negativa. Ciao e grazie a chi si metterà in contatto con me. Anche se non avete i miei gusti sui cartoni Jap, non importa, cerco solo amici con cui divertirmi e passare il tempo. Ciao e a presto!*
Elisa Vicini
Via Boccaccio 56
41058 Vignola (MO)
Tel.: 059/773871 (dopo le 18.30, escluso il giovedì)

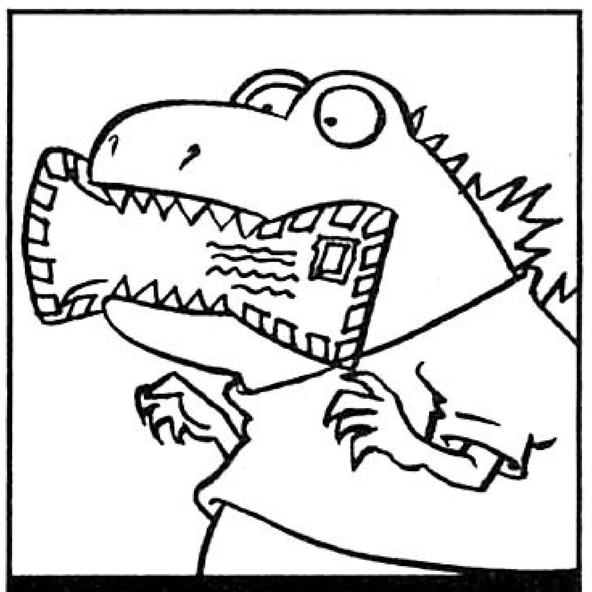
LA LETTERA DEL MESE

Ehilà, mitica redazione di **Mangazine**, il motivo per cui vi scrivo è per protestare contro l'ondata di antinipponismo (si dirà così?, boh) che sta invadendo ormai da tempo le nostre TV. Avevo sempre riso di quelli che, al sondaggio di "TV Sorrisi e Canzoni" sulla televisione che avrebbero voluto nel futuro, avevano risposto di auspicare «la fine di quei cartoni giapponesi così lontani dalla nostra cultura» perché se avessimo dovuto eliminare dai nostri schermi tutto quanto è lontano dalla nostra cultura allora avrebbero dovuto sparire tutti i vari film e telefilm americani e saremmo stati invasi da migliaia di cloni de *La Piovra* e de *La dottoressa ci sta col colonnello*. Era insomma la classica risposta di chi vuole distruggere ciò che non capisce. Ora però sul nr. 23 di "TV Sorrisi e Canzoni" a pag. 40 ho letto un articolo da rabbrividire. Nella colonna intitolata TG BABY si afferma infatti che «dopo lunga gestazione vede finalmente la luce il codice di autoregolamentazione per la tutela dei minori» firmato da varie associazioni, compresa quella delle TV commerciali, che parte dal presupposto «che i programmi dedicati ai minori devono essere ispirati a valori positivi umani e civili e al rispetto della dignità della persona».
L'articolo prosegue poi descrivendo in breve le misure di autoregolamentazione che queste associazioni si sono imposte e che prevedono tra l'altro «il divieto di trasmettere anche trailer o promo di trasmissioni non adatte ai minori» prima delle 22.30.
Non ho nulla contro queste nobili iniziative se non fosse che sono accompagnate da un'ondata di ipocrisia e tendenza alla generalizzazione. Infatti proprio accanto all'articolo che ho citato si trovava l'articolo dal titolo *Dolce Brenda scandalosa Madeleine* che con foto molto esplicite descriveve il ruolo di Shannen Doherty (la Brenda di *Beverly Hills 90210*) nel suo nuovo film. Inoltre nei 'programmi per minori' rientrano anche e soprattutto i cartoni animati giapponesi che già nel passato hanno subito tagli, censure, interruzioni della trasmissione con evidente mancanza di rispetto per chi li seguiva con passione. Mi chiedo se nel futuro la TV sarà invasa solo da *Scuola di polizia* e dai *Puffi* con le sigle della sempre più insopportabile Cristina D'Avena.
Quello di cui non si rende conto certa gente, che purtroppo sta nella stanza dei bottoni, è che esistono anche produzioni animate giapponesei, ma questo non devo dirlo io, che NON sono destinate ai minori.
Ho appena finito di leggere l'articolo di Helen McCarty sul nr. 23 di **Mangazine** e devo dire che in questo caso gli inglesi hanno qualcosa da insegnarci. Si sono uniti in club, hanno fatto sentire la loro voce e hanno convinto gente che ragionava come ora ragionano i vertici Fininvest che gli anime hanno anche e soprattutto un pubblico adulto e tra poco potranno godersi *Akira* sulla BBC. E allora dobbiamo essere da meno? Le vostre redazioni sono l'unico punto di riferimento di migliaia di appassionati: perché non vi fate promotori di un movimento di protesta che porti in TV le versioni integrali di *Kimagure Orange Road* con i suoi OAV e *Ranma 1/2* (che mi risulta la Fininvest abbia già editato e tagliato), solo per fare due nomi? Se alcuni di noi scrivessero alla Fininvest o alla RAI non farebbero che gettare una goccia d'acqua nel mare, invece se voi poteste presentare un gran numero di cartoline postali (VIETATO VIETARE) tutte insieme sarebbe già una cosa

Ranma 1/2 © 1989 Takahashi/Shogakukan-Kitty Fuji TV

Rocky Joe © 1970 Chiba T. /Takamori A./Mushi Production





POSTA

diversa. E qui devo tirare le orecchie ai fan italiani. Sono due anni che io voto per *I Cavalieri dello Zodiaco* come miglior trasmissione per ragazzi per il telegatto, e voi? Se tutti votassimo per lo stesso anime, magari gli autori potrebbero essere invitati alla notte dei telegatti; sarebbe un'occasione in più per averli qui in Italia: vi fa proprio così schifo l'idea di poterli incontrare?
Scusate se sono stato prolisso e ho divagato o ho usato toni da rivolta popolare, ma le cose che ho scritto non riuscivo più a tenermele dentro e del resto molti miei amici la pensano come me.
Chiudo con una nota di colore. Tempo fa ho portato all'Università il libro *Anime* e molti miei compagni di corso hanno cominciato a incuriosirsi, a farmi domande e a parlare tra loro delle vecchie glorie del passato. I nomi del consigliere Doppler e del conte Fersen hanno cominciato a rincorrersi per tutta l'aula: «E quello del ragazzo del judo come finiva? E Rocky Joe? E quell'altro te lo ricordi? Fammi guardare! E te la ricordi la sigla di quello?...» È stato bello. Spero che tra dieci anni qualcuno si ricorderà ancora di Ken, Lamù e Seiya. Ciao a tutti.

Roberto Corsaro
Via A. Mantegna 18
00147 Roma

P.S. Nella foto che accompagnava l'articolo che ho citato si poteva vedere tra l'altro anche un televisore con l'immagine di un robot. Sapete di che robot si tratta? No? E allora ve lo dico io: è uno dei quattro mostri che Amazo e Inchima mostrano al Grande Drago che li distrugge senza pietà per poi affrontare personalmente Jeeg Robot (era insomma l'ultimo mostro Haniwa!)
P.P.S. Approvo molto l'iniziativa "Drago Cartoon" in onda su Telecapri, ma dalle 17 alle 19, almeno qui a Roma, compaiono solo venditori urlanti e nient'altro. Come mai?
P.P.P.S. Gli articoli di "Cuore di Manga" sono scritti solo da redattori o anche da lettori?
P.P.P.P.S. Pubblicate per piacere almeno il mio indirizzo, sarò lieto di conoscere altri appassionati come me.

E se decidessimo di dimenticare la televisione? Il mezzo televisivo commerciale (cioè tutte le emittenti, tivù di Stato compresa) non è riformabile. Ogni forma di espressione è secondaria al suo utilizzo come veicolo di spot: perciò un cartone giapponese è valutato e se necessario manipolato in modo da essere reso conforme con il mondo artificiale e apolide che compare nella pubblicità. È solo questa la

Mi chiamo Barbara, ho 21 anni e cerco una marea di corrispondenti! Cerco materiale video VHS, colonne sonore, ecc. su: Star Blazers *(Yamato),* Lupin *prima serie,* Maison Ikkoku, Versailles no bara, Georgie, 3x3 Eyes, Oh mia Dea.

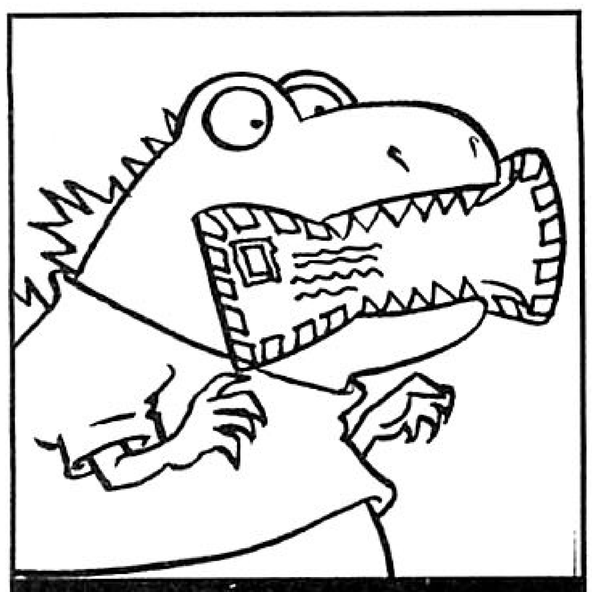
Barbara Bertolini
Via Acciaio 64/15
16152 Genova

Noleggiamo per corrispondenza film giapponesi in PAL d'animazione e dal vivo. Telefonate 24 ore su 24.

Fabio Pignatelli
Via della Salute 2
40100 Bologna
Tel.: 051/375028

Ciao! Sono un ragazzo di 15 anni di nome Marco che ama i manga, gli anime, i videogiochi, la letteratura fantasy e i giochi di ruolo come Dungeons & Dragons e Advanced D&D, *e cerco ragazzi e ragazze dai 15 anni in su che abitino nella zona di Reggio Calabria per formare un gruppo per scambio di materiale (giapponese e non), per vedere tutti insieme i nostri anime, per organizzare partite ai giochi di ruolo suddetti, ma soprattutto per divertirci tutti insieme. Se siete interessati contattatemi.*

Marco Meduri
Via Pio XI, trav. De Blasio 24
89100 Reggio Calabria
Tel.: 0965/593816



POSTA

Japan Animation Sector. Siete appassionati di animazione giapponese e di tutto ciò che è annesso a questo fantastico mondo (OAV, CD, LD, etc.)? Cercate un punto di congiunzione tra voi e il meraviglioso paese del Sol Levante? Scriveteci, allora, per informazioni ad:
Associazione Culturale New Type
C.P. 13179 Roma 4 Terme
00100 Roma

Vorrei corrispondere con ragazzi/e che hanno qualcosa da dire sui fumetti/anime/RPG, eccetera. Magari qui a Torino.
Massimo Virgilio
c/o Baldasso
Corso Roma 84
10024 Moncalieri (TO)
Tel.: 011/6053990

Manga, role playing, videogiochi. Se avete almeno due di queste passioni scrivetemi o telefonatemi (per chi abita a Bologna o dintorni) al più presto. Inoltre cerco (da anni, ma non demordo) il più bel gioco di ruolo che sia mai stato realizzato per computer: Knights of Legend *(per Amiga 500). Pagherei qualsiasi (o quasi) prezzo!! Ho altri 1200 programmi per Amiga 500 (moltissimi RPG!), quindi se volete fare degli scambi...*
Alessandro Ferin
Via Leandro Alberti 72
40139 Bologna
Tel.: 051/493117

cultura che si vuole difendere da quei cartoni «così lontani dai suoi 'valori'». Ripeto la provocazione: e se la facessimo finita con la TV? Se ci liberassimo dalla dittatura di questo mezzo e privilegiassimo altri strumenti, l'albo, il libro, e quella forma di autopalinsesto che è la videocassetta? So che rischia di sembrare una subdola autopromozione da parte di una casa editrice che produce appunto libri, albi e videocassette... ma perché, invece di lanciare crociate disperate contro i mulini a etere o volte a influenzare l'esito dei Telegatti, non si dedicano seriamente più tempo ed energie per sviluppare un fandom autonomo, il cui mercato non sia sempre e comunque succube dei passaggi televisivi? Perché, invece di aspettare fantomatiche versioni integrali, non premiare chi propone con rispetto e passione gli anime e i manga? Per esempio, vi sono alcune case, non solo la nostra, che stanno cominciando a editare in discreta quantità videocassette di anime in versioni estremamente qualitative; come dicevo prima, la videocassetta è anche un modo per riappropriarsi del mezzo televisivo, autoproducendosi un proprio palinsesto. Mi sembra che quella dell'autonomia sia la vera lezione che dobbiamo apprendere dagli inglesi. E non dimentichiamo che il fandom britannico è poi diventato tanto forte da riuscire a influenzare anche l'impermeabile BBC.
P.S. Credi veramente che non lo sapessimo?!
P.P.S. Con buona pace di Wanna Marchi e di tutti gli imbonitori che saranno accantonati, Telecapri ci risulta si stia attrezzando per diventare network nazionale a tutti gli effetti entro breve. Buone notizie quindi non solo per i capitolini, ma anche per noi padani in astinenza.
P.P.P.S. "Cuore di manga" è una rubrica aperta a tutti coloro il cui muscolo cardiaco ancora accelera al pensiero dei giovanili trasporti nippofili. Forse intimiditi dal suo aspetto di rubrica sono pochi i lettori che si sono lanciati nella produzione di scritti appositamente redatti per questa rubrica; il che ha lasciato spazio a quello scalmanato grafomane di Castellazzi, che ci sta sommergendo di articoli.
P.P.P.P.S. Grunt! Basta! Quello dell'amico Roberto è l'ultimo indirizzo che si intrufola (corsaro) in queste disinteressate colonne dedicate allo scambio di opinioni e non all'autogratificazione.

LETTORI ALLA RINFUSA

Ahinoi; purtroppo anche questo mese dobbiamo banalmente rilevare che lo spazio è trucemente dittatoriale, costringendoci a un succinto elenco di telegrafici saluti, a partire da ***Vincenzo Morana di Bagheria (PA)*** *che, nonostante i diciott'anni che dichiara, è già nervoso per la durata geologica di alcune serie. Lo tranquillizziamo almeno assicurandogli che un'altra evenienza da lui aborrita, il salto di testata, non è previsto per alcuna serie in corso. Ci sarebbe poi da salutare un gruppo di amici appassionati di anime e manga, così numeroso che soltanto elencandolo esauriremmo le poche battute ancora concesse; citiamo solo i primi tre firmatari,* ***Alessandro Cicerchia***, ***Marco Davide***, ***Silvano De Santis***, *tutti di* ***Roma****. Come vedete, non ce l'abbiamo fatta ad accontentarvi prima del giugno 1993.* ***Giuliano Cecchetti di Firenze*** *è uno dei tanti italiani che, dopo ponderata visione di* Lamù, *ha deciso di ribattezzarsi Ataru Moroboshi: ci pone una domanda a proposito di* Boy Meets Girl *alla quale speriamo di rispondere presto con una eloquentissima edizione italiana. Infine ricordiamo a* ***Gianluca Ramegli di Firenze*** *che gli manderemo a casa (se possibile, visto che ha furbescamente omesso l'indirizzo) il conto dell'oculista di Cosmo, interpellato dopo che siamo stati folgorati peggio di Michele Strogoff dalla sua carta da lettere di color 'eruzione solare'. Persino l'amico Cosmo, ormai allenato dal sadismo dei lettori di "Manga Compact" alle carte ultraviolette e iperfosforescenti, ha declinato l'invito a decifrare la missiva oculisticamente minatoria, almeno fino alla prossima eclissi.*
P.S. Il responsabile del settore video ci ha implorato affinché comparissero anche i più calorosi saluti ad ***Alessandra Tarroni di Argenta (FE)*** *«per i suoi preziosi consigli». Non ci ha voluto spiegare il motivo. Che sia un'operatrice di Borsa? O una cartomante?*

NEWS GIAPPONE/ANIME
a cura di Federico Colpi

Dopo la vacanza del numero scorso, torniamo con un mare di news e con una precisazione: dopo avervi segnalato la conclusione di *Kureyon Shinchan*, dobbiamo correggerci. Con indici di ascolto balzati oltre il 20%, la rete televisiva Asahi ha deciso di continuare la serie. Complimenti, Shinchan!

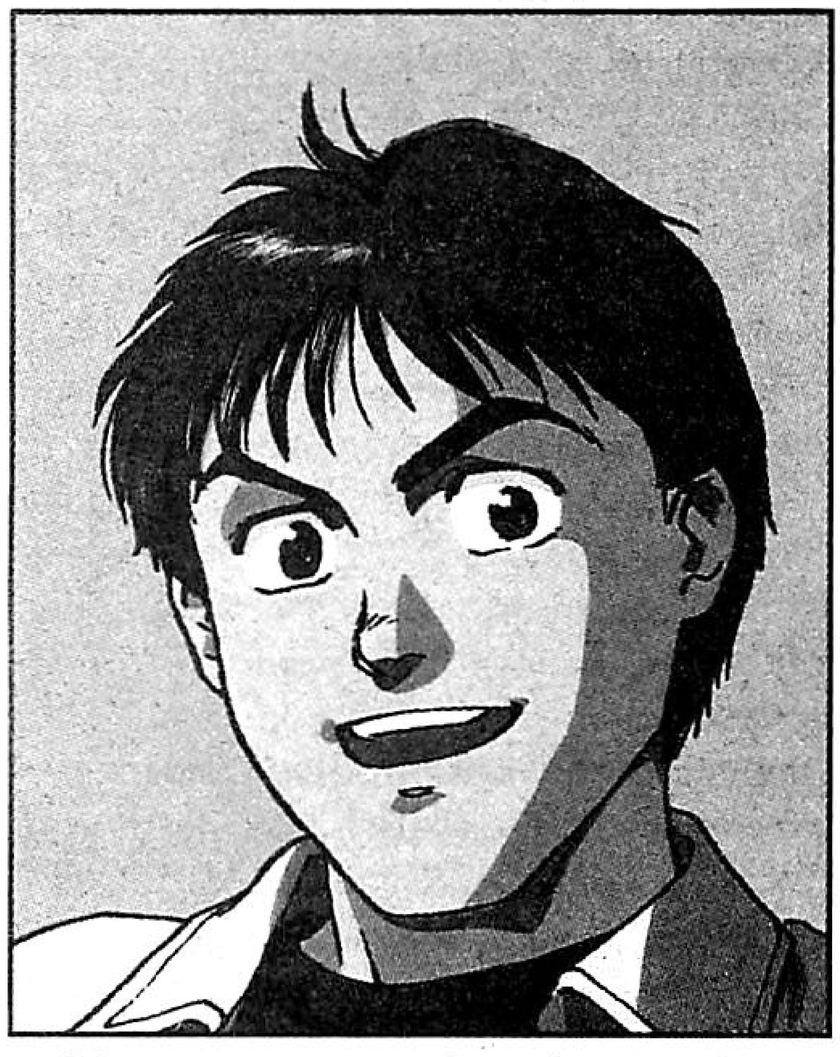
TV

DRAGON LEAGUE
Il calcio ha sempre più successo in Giappone, e questa volta arriva una serie ambientata nel Dragon World, un mondo abitato da dinosauri, animali, fauni e folletti che vivono pacificamente assieme e amano il calcio alla follia. Un giorno però arriva il cattivo imperatore tirannosauro Bauwa che, con la sua malvagia squadra, cerca di sottomettere al suo dominio Dragon World. A lui si oppongono Naoto Yaseiji e i suoi amici... A giudicare dalle campagne stampa e da questo cartone, i giapponesi , che stanno scoprendo ora il calcio, vogliono dargli l'immagine di uno sport che esalta i valori dell'amicizia e della lealtà. Speriamo non gli capiti mai di assistere a cosa succede negli stadi italiani!

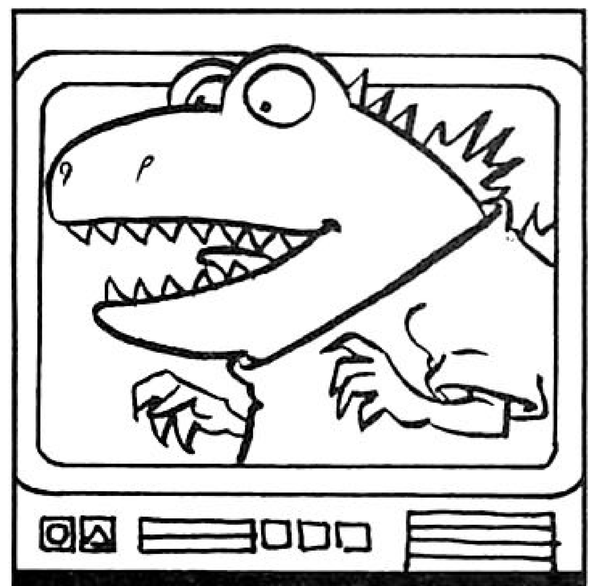
CINEMA

OHOSHISAMA NO RERU (Il tragitto della stellina)
Tratto da un bellissimo romanzo dell'attrice Chitose Kobayashi pubblicato nell'82, questo film narra le sue esperienze di vita in Corea, colonia giapponese sino alla Seconda Guerra Mondiale, ritraendo con realismo anche l'odio che i coreani provavano verso l'invasore nipponico. Allo scoppio della guerra, il padre di Chitose viene richiamato nell'esercito e la sua famiglia è costretta a sfollare. Quando il Giappone viene sconfitto e l'esercito russo entra nella penisola coreana, la bimba è costretta a una fuga disperata verso il Giappone con la sua famiglia. Un film dolce e coraggiosissimo, che tratta un tema (la spietata occupazione militare dell'Asia Orientale) che i giapponesi non hanno mai dimostrato sinora di voler raccontare e ricordare ai loro figli...

KIDO KEISATSU PATOREIBA TSU (Polizia meccanizzata Patlabor 2)
La guerra è un tema molto dibattuto oggi in Giappone: criticati da tutto il mondo per non aver mandato proprie truppe durante la guerra del Golfo, costretti a venir meno alla Costituzione lo scorso anno quando hanno inviato i loro soldati in Cambogia con i Caschi Blu (una scelta del governo aspramente criticata dalla popolazione), i pacifici giapponesi si chiedono dopo 40 anni di pace cosa sia per loro la guerra e cosa potrebbe succedere se un giorno dovesse tornare a sconvolgere il loro arcipelago. Così, mentre la tragedia della Bosnia ispira *V-Gundam*, il regista Mamoru Oshii, suggestionato dalle immagini della guerra del Golfo e della spedizione cambogiana, prova con *Patlabor 2* a considerare questo tema. È il 2002: ormai i labor sono entrati nella vita comune e i delitti compiuti con l'uso di queste macchine sono diventati tanto numerosi da costringere la polizia a un potenziamento generale dei suoi mezzi. Asuma e Noa sono così stati trasferiti al reparto sviluppo della Shinohara, mentre a Ota e Sakuma è stato dato il compito di allenatori delle nuove leve. Shinshi, dal canto suo, si è sposato, ha avuto un figlio e lavora in questura. Intanto nell'ombra la Scuola Tsuge, un gruppo di foschi personaggi convinti delle grandi potenzialità militari dei labor, sta meditando un attacco contro Tokyo... Cos'è la guerra per Tsuge, il fondatore dell'omoni-



Patlabor II © 1993 Headgear/Emotion/TFC



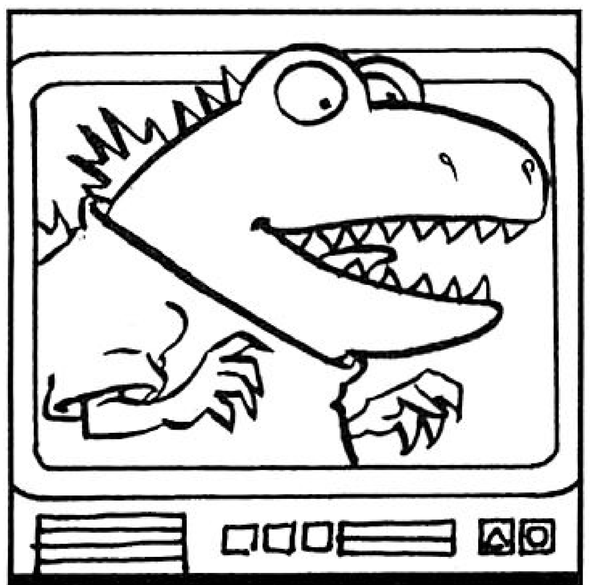
GLI OAV DEL MESE

USHIO TO TORA
vol. 8
(Ushio e Tora)
1 luglio, Shogakukan/ Toho, 27', Pastel

HONRAN
7 luglio, Toshiba Emi, 60', APPP

INJU GAKUEN
vol. 4
(La scuola delle belve lussuriose)
9 luglio, Daiei, 46', Studio kikan

ISU TENKU NO SHINDEN
vol. 4
(Y's, il palazzo celeste degli dei)
21 luglio, Kadokawa/ King Record, 30', Tokyo Kids



NEWS

ma scuola, che anni prima, mentre operava in un gruppo volontario di Caschi Blu, ha visto tutti i suoi compagni trucidati dai guerriglieri?

NEWS GIAPPONE/VARIE

BORGMAN E ALTRE NOVITA'

Borgman, una sorta di Winspector dell'occulto che anni fa ha ottenuto un discreto successo in TV e nel mercato degli OAV, ritornerà dall'autunno con tre nuovi video. I protagonisti non saranno più Ryo, Anice, Chuck e Memory, i quattro giovani impegnati a liberare Megalocity da creature demoniache, ma Ken, Kowtz e la bella Sara che, vent'anni dopo i loro compagni, lottano per scacciare gli esseri maligni dalla futuristica città. L'unico personaggio in comune con la vecchia serie è Chuck, divenuto capo della nuova pattuglia Borgman. Il titolo degli OAV sarà *Choon senshi Boguman sekando* (Borgman Second, i guerrieri ultrasonici) e Michitaka Kikuchi (*Silent Möbius*) si occuperà del character design. Altra novità da segnalare è *Genocyber*, dal fumetto di Tony Takezaki che presto vi offriremo, mentre nel campo ristampe in LD ci sono titoli di richiamo: Toei Video, oltre a *Sailormoon* e *Cyborg 009*, sta rieditando tutto *Devilman* e *Voltus V* e ha raccolto i film inediti in Italia di *Danguard*, *Capitan Harlock*, *Starzinger*, e il cortometraggio 'Clea di Vetro' (*Galaxy Express 999*) in un laserdisc doppio intitolato *Matsumoto Leiji Gekijoban Animetheather*; Polydor dopo *Super Jetter* ha pubblicato *Hurricane Polimar* e *Mach Go Go Go*; Bandai ha proposto un box con i primi due episodi di *Megazone 23*.

Borgman Second © 1993 Toho/Taki Corp./Ashi Prod.

ANCORA SU YAMATO

È ufficiale: *Uchu senkan Yamato fukkatsuhen* (Incrociatore spaziale Yamato - Il ritorno) sarà il nuovo film della saga che noi conosciamo come *Starblazers*. Confermata la partecipazione di Leiji Matsumoto e di un grande sceneggiatore come Takeshi Shirato. Contemporaneamente in TV partirà *Shin uchu senkan Yamato* (Il nuovo 'Incrociatore spaziale Yamato'), destinato ad avere un seguito anche in OAV. A occuparsi nominalmente della produzione sarà il Moo Animation Studio, il gruppo che sta facendo faville con *Giant Robot*. Come nei lavori precedenti, sarà comunque la Toei a occuparsi della maggior parte della realizzazione, sotto l'occhio vigile del produttore Yoshinobu Nishizaki.

RINASCONO GLI YMO!

Come vi avevamo annunciato in anteprima, il gruppo musicale degli Ymo è ritornato! Non c'entra proprio con manga e anime, ma ogni buon fan di tutto ciò che ha a che fare con il Giappone dovrebbe sapere che il 26 maggio è uscito *Technodon*, il nuovo fantastico album del trio, e il 10 e 11 giugno si sono tenuti due concerti al mitico Tokyo Dome!

E CANTA ANCHE MADOKA

A partire da settembre le musiche di *Orange Road* torneranno a deliziare le vostre orecchie con un megabox contenente 26 pezzi cantati, drama (testi) e BGM (musiche di sottofondo) sinora mai presentate in CD. Il tutto sarà corredato da un ricco libretto di illustrazioni della 'nostra' Akemi Takada (gia visto *Anniversary*??), autrice anche della copertina. Disponibile da Youmex in Giappone.

LUPIN NUCLEARE!

Kakumitsubai soshiki o kaimetsu seyo non è uno scioglilingua: significa 'Distruggete l'organizzazione dei contrabbandieri di armi nucleari' ed è il titolo (peraltro non definitivo) del nuovo TV special di Lupin che, come ogni anno, viene ad allietare le estati giapponesi! Questa volta Lupin & Co., dopo aver sottratto un sommergibile atomico all'esercito dell'ex-URSS, combatteranno contro un gruppo di spietati contrabbandieri dell'atomo. A portare in animazione la vicenda saranno il regista Osumi Masaaki, autore del primo *Lupin* (!!) e il designer Hisashi Eguchi (da non confondere con l'omonimo autore di *Avanti, Pirates!*, *Nantokanarudesho* (In un modo o nell'altro si metterà pure a posto!), *Stop! Hibarikun* e tanti altri). Responsabile del character design, Eguchi ha ridisegnato Fujiko-Margot, rendendola ancora più sexy, mentre Jigen avrà un look un po' più selvaggio.

KO SEIKI BISUTO SANJUSHI II
vol. 2
(Le tre bestie del secolo Ko II)
21 luglio, SME, 29', Animate Film

MAGUMA TAISHI
vol. 1
(L'ambasciatore Magma)
22 luglio, Bandai Visual, 50', Eizokobo

OEDO WA NEMURENAI!
(Edo non riesce a dormire!)
23 luglio, Shueisha/ Victor, 30', Madhouse

MERO
23 luglio, Knack/KSS, da definire

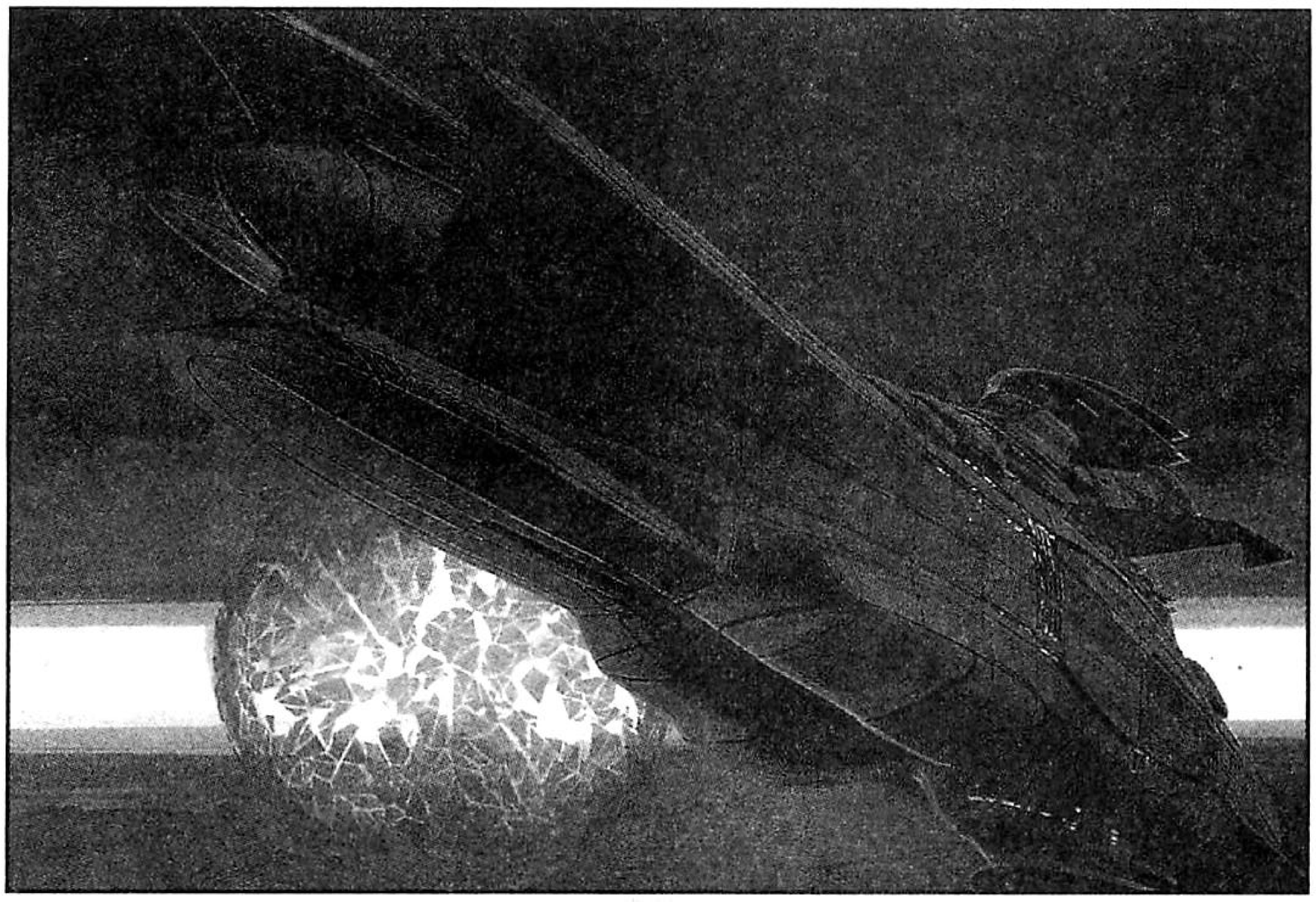
ERUSHIA
vol. 4
(Ellcia)
23 luglio, CIC/Victor, 40', J.C.Staff

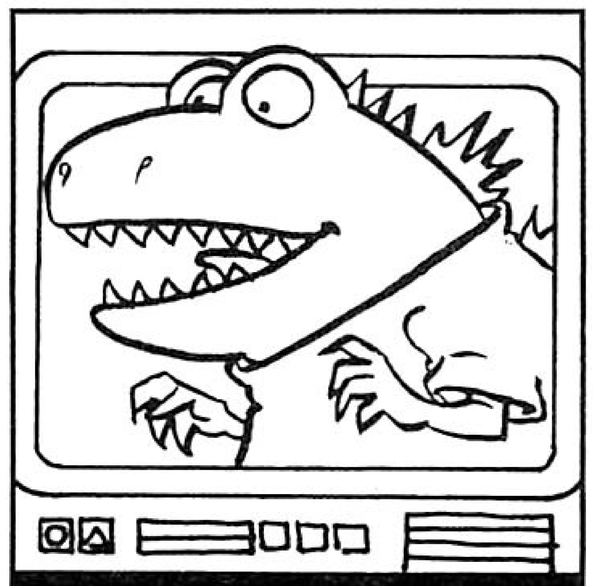
KISHIN HEIDAN
vol. 4
(Il plotone degli dei meccanici)
25 luglio, Pioneer Ldc, 30', Ginga teikoku

MOLDIVER
vol. 4
25 luglio, Pioneer Ldc, 30', AIC

NANIWA YUKYODEN - KANKETSUHEN
(Storia degli uomini d'onore - Il finale)
25 luglio, Toei Video, 50', Knack

Il nuovo Yamato © 1993 Westcape Corp.





NEWS

NEWS MANGA

Masamune Shirow si conferma il maggiore interprete giapponese del fumetto cyberpunk con una nuova serie partita da giugno sulle pagine di "Dragon Magazine", la rivista di 'sensazioni fantasiose' (così recita il sottotitolo) pubblicata dal gruppo Kadokawa. Nello stesso numero ha fatto il suo esordio il nuovo capitolo della saga di *Silent Möbius*, destinato, sembra, a essere quello conclusivo. Intanto Seishinsha ha pubblicato una nuova edizione di Dominion con parti inedite. Da non perdere!

ITALIA
a cura di Davide Castellazzi

COMPILER
su "Kappa Magazine"
Star Comics, lire 4.500

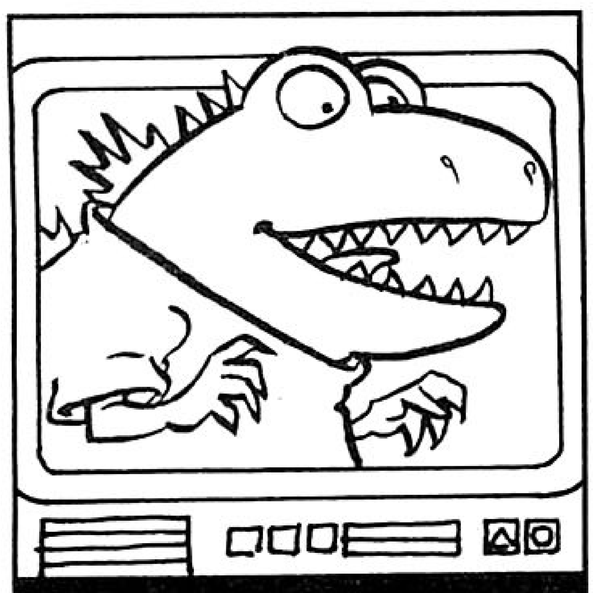
Ultimo acquisto della rivista contenitore "Kappa Magazine", *Compiler* è un manga realizzato dal noto mangaka Kia Asamiya, già autore di *GUNHED* e *Silent Möbius*. Due fanciulle, completamente nude e misteriosamente precipitate dal cielo, vengono ritrovate dai fratelli Igarashi. I due malcapitati impareranno presto, e a loro spese, quanto le due ragazze, Compiler e Assembler, possano essere distruttive. Tramite dei dischetti da computer infilati in fessure poste sulle loro tempie, le due extraterrestri sono in grado di compiere qualsiasi cosa, compreso rimodellare la materia. Una storia di fantascienza che, nonostante una partenza un po' lenta, sembra promettere (per ora solo promettere) un proseguimento movimentatissimo con tavole ad alto contenuto catastrofico e distruttivo. Asamiya appare un po' sottotono, soprattutto dal punto di vista

© 1993 Shirow-Fujimi Shobo

VIDEO ITALIA

ALADINO E LA LAMPADA MERAVIGLIOSA
Avo Film
Lire 29.900

In questo lungometraggio prodotto nel 1982 dalla Toei doga rivive il fascino della fiaba di Aladino narrata nei racconti delle Mille e una notte. *Lo sceneggiatore Akira Miyazaki e il regista Yoshikatsu Kasai rispettano la trama classica dell'antica fiaba persiana, aggiungendo solo qualche particolare destinato ad arricchirla, come il simpatico topino del deserto che diverrà l'inseparabile amico del giovane Aladino, guadagnandosi l'onore di apparire in copertina. Aladino, nel segno della tradizione, dovrà affrontare stregoni malvagi e grandi pericoli per entrare in possesso della lampada contenente il*



NEWS

Genio, grazie al quale riuscirà a ottenere la mano della principessa. Tutto fila liscio fino a quando la lampada magica non viene sottratta e Aladino dovrà tuffarsi in nuove rischiose avventure per recuperarla. Il bel disegno e l'animazione accurata sono i principali pregi di questo anime divertente e avventuroso in cui spiccano in particolar modo alcuni scorci cittadini estremamente suggestivi, grazie ai quali pare davvero di trovarsi tra le bancarelle di qualche mercato orientale o sulle scalinate che portano a lussureggianti palazzi. Incantevoli anche le immagini dell'alba, con il sole che sorge sulle guglie scintillanti. Una storia, quella di Aladino, che non ha bisogno di troppe presentazioni, consigliata sia a un pubblico di giovanissimi che a un pubblico adulto; dopotutto le fiabe non hanno età.

Davide Castellazzi

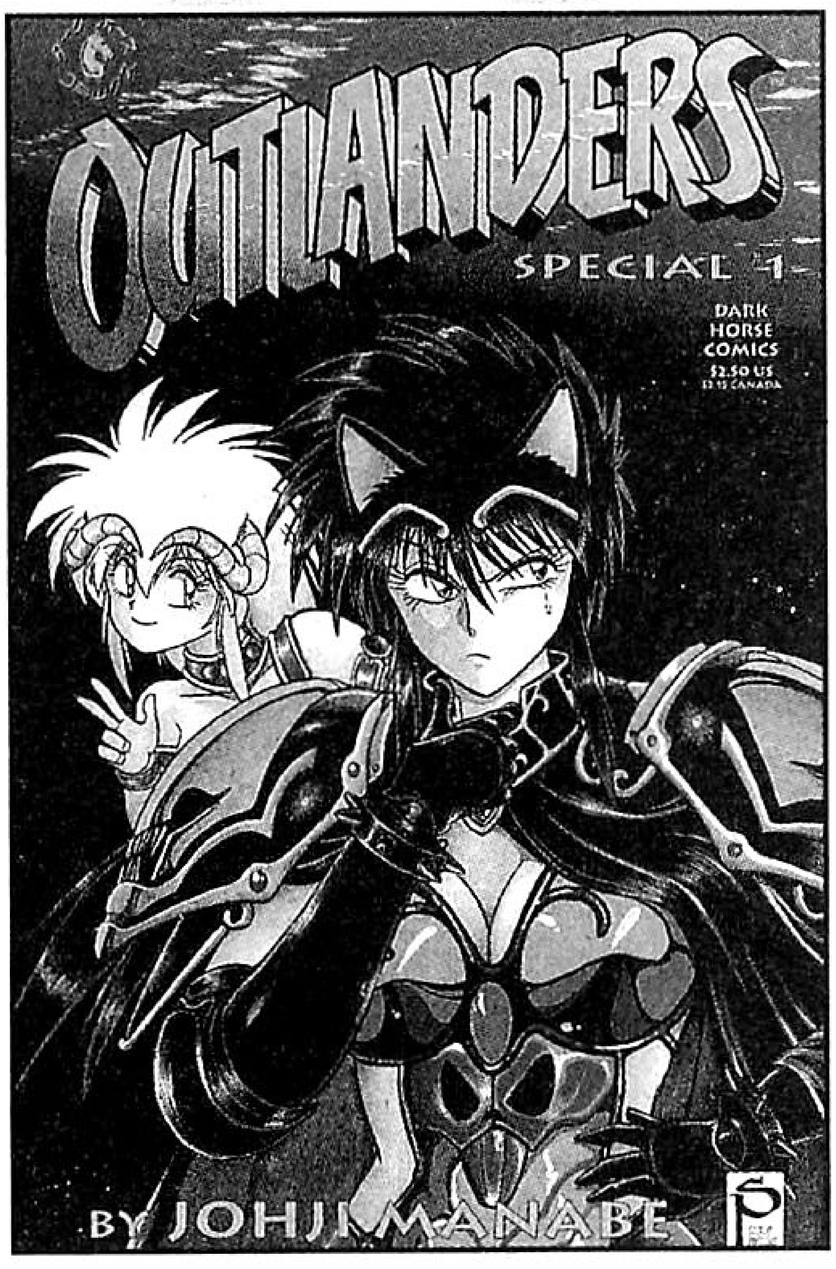
grafico. Pur mostrando un buon tratto, le tavole sembrano puntate al risparmio, con una certa abbondanza di primi piani e mezzi busti, sfondi poveri o addirittura inesistenti e un uso del retino indirizzato, più che ad arricchire, a 'coprire' gli spazi bianchi e la carenza di particolari. *Compiler* sembra insomma risentire di una certa svogliatezza dell'autore, sicuramente in grado di fare di meglio, atteggiamento che rischia di comprometterne la validità. Tuttavia resta la speranza che nel corso delle puntate storia e disegno acquistino in vigore, facendo di quello che ora è un manga senza lode e senza infamia un fumetto avvincente e ben disegnato. Nell'attesa potrete consolarvi con gli altri tre manga presenti nella rivista, tutti di buona fattura.

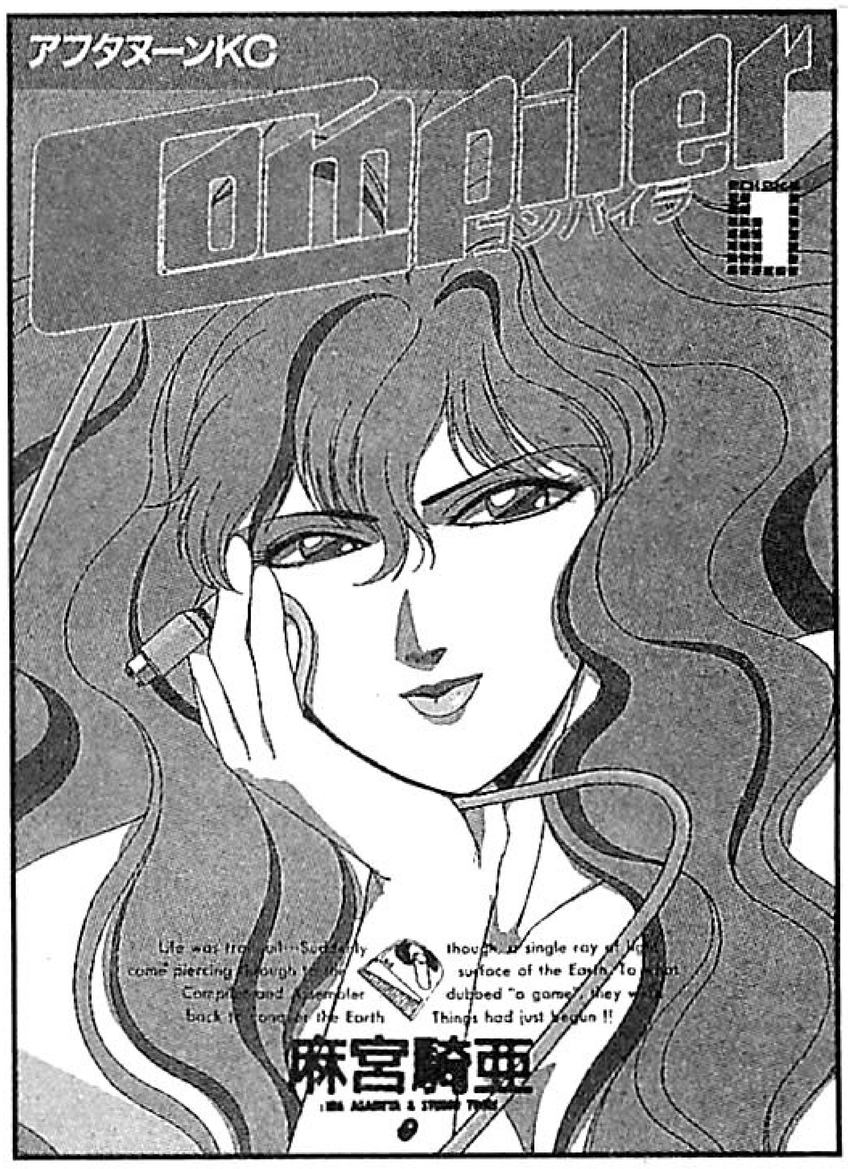
USA
a cura di Davide Castellazzi

OUTLANDERS SPECIAL 1

di Johji Manabe
Dark Horse, $ 2.50

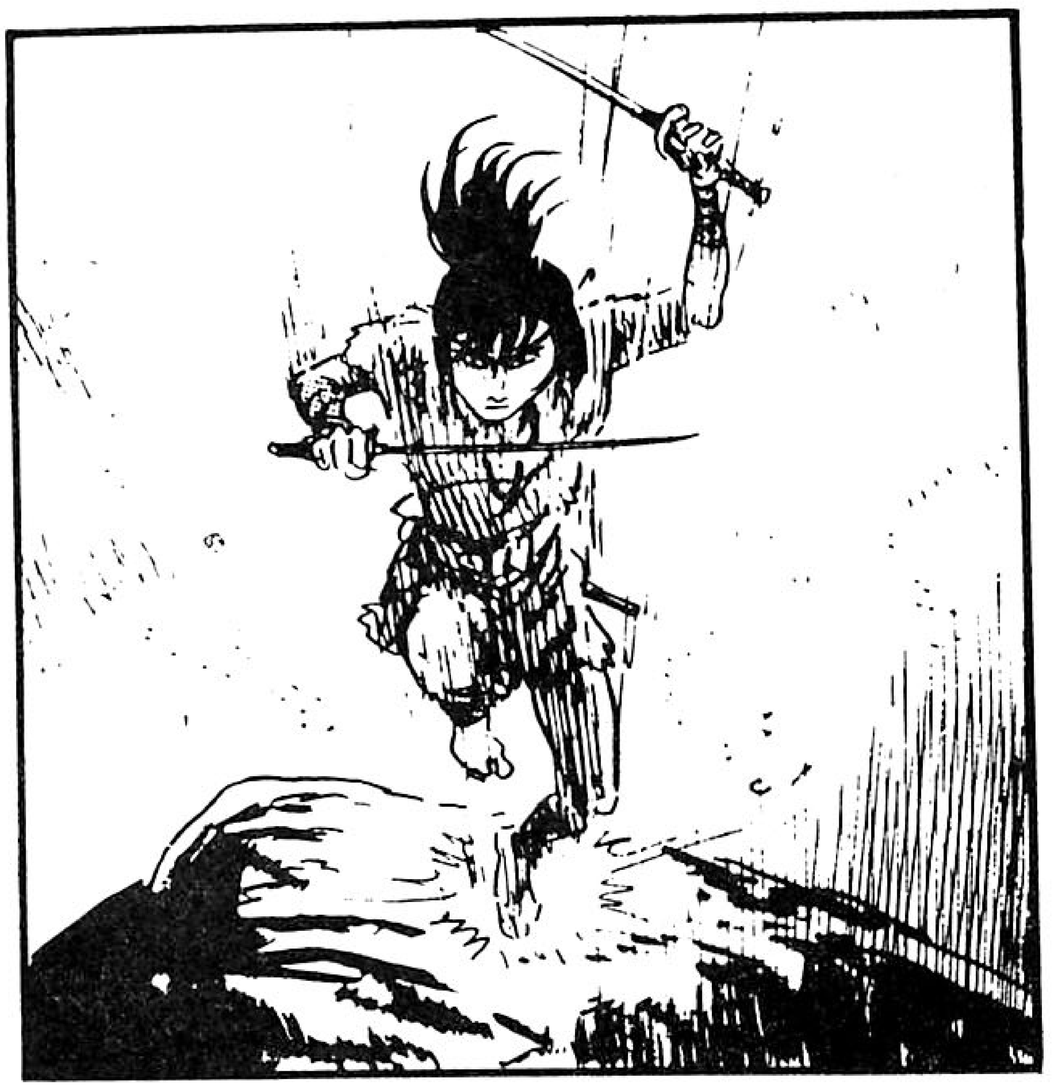
La pubblicazione di *Outlanders*, il manga di Johji Manabe che potete apprezzare nell'edizione italiana targata Granata Press, si è da tempo conclusa negli Stati Uniti. Tuttavia la casa editrice americana Dark Horse, che si occupa di occidentalizzare le opere di Manabe, di tanto in tanto edita degli speciali aventi come protagonista la scatenata principessa Kahm. Ultimo uscito in ordine di tempo, *Battia's Bane* (La rovina di Battia) si colloca cronologicamente prima delle vicende narrate nella saga *Outlanders*, narrando una breve storiella, al solito avventurosa e umoristica allo stesso tempo, nella quale la giovane Kahm effettua una delle sue abituali fughe dal palazzo imperiale per combinare qualche guaio su un lontano pianeta. Battia, amica di Kahm e ufficiale dell'esercito imperiale, è incaricata di riportare la capricciosa principessa all'ovile. Essendo stato realizzato in tempi recenti, *Battia's Bane* mostra l'evoluzione del tratto di Manabe, più preciso e sicuro rispetto ai primi episodi di *Outlanders*, regalandoci un'avventura senza molte pretese ma scorrevole e dal gradevole impatto visivo. Un must per i fan di Manabe e della discinta Kahm.

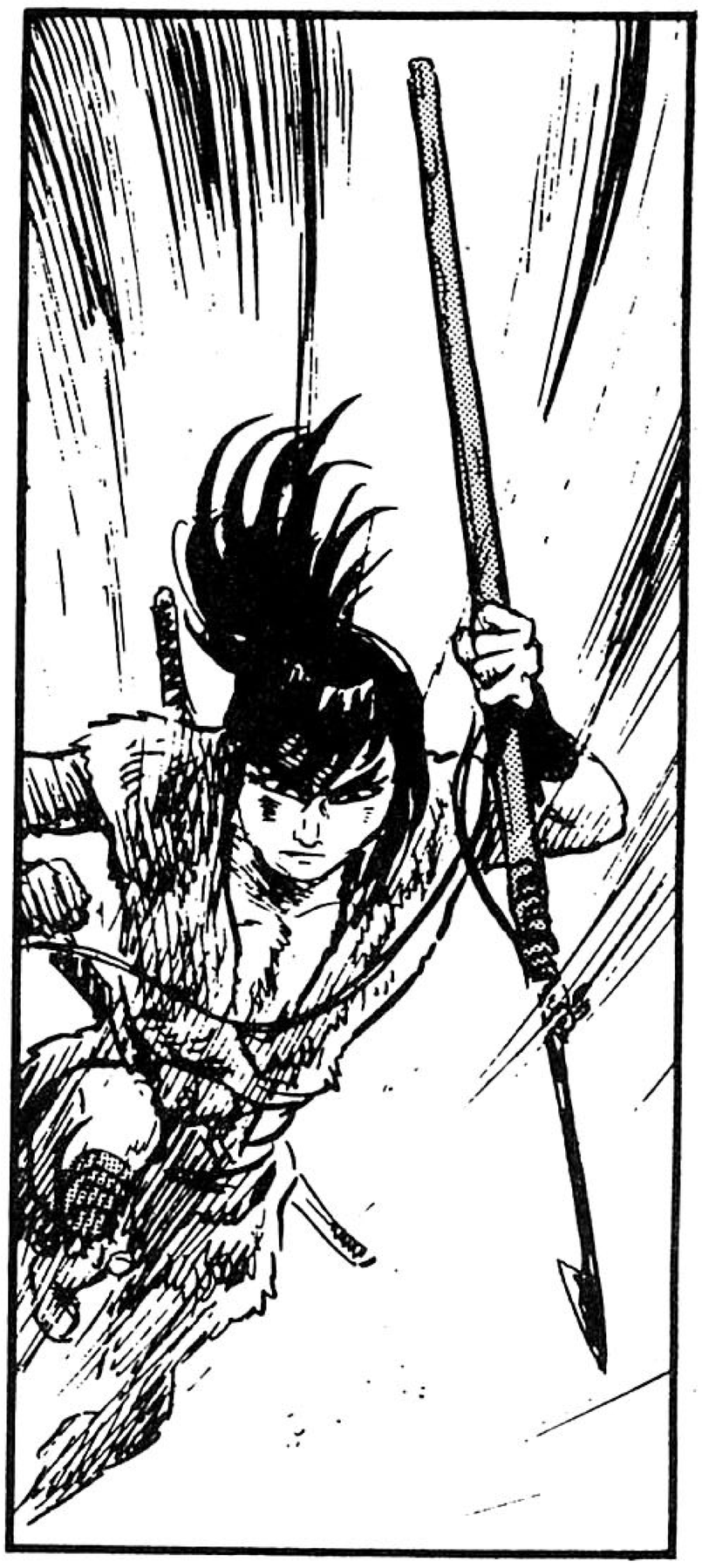


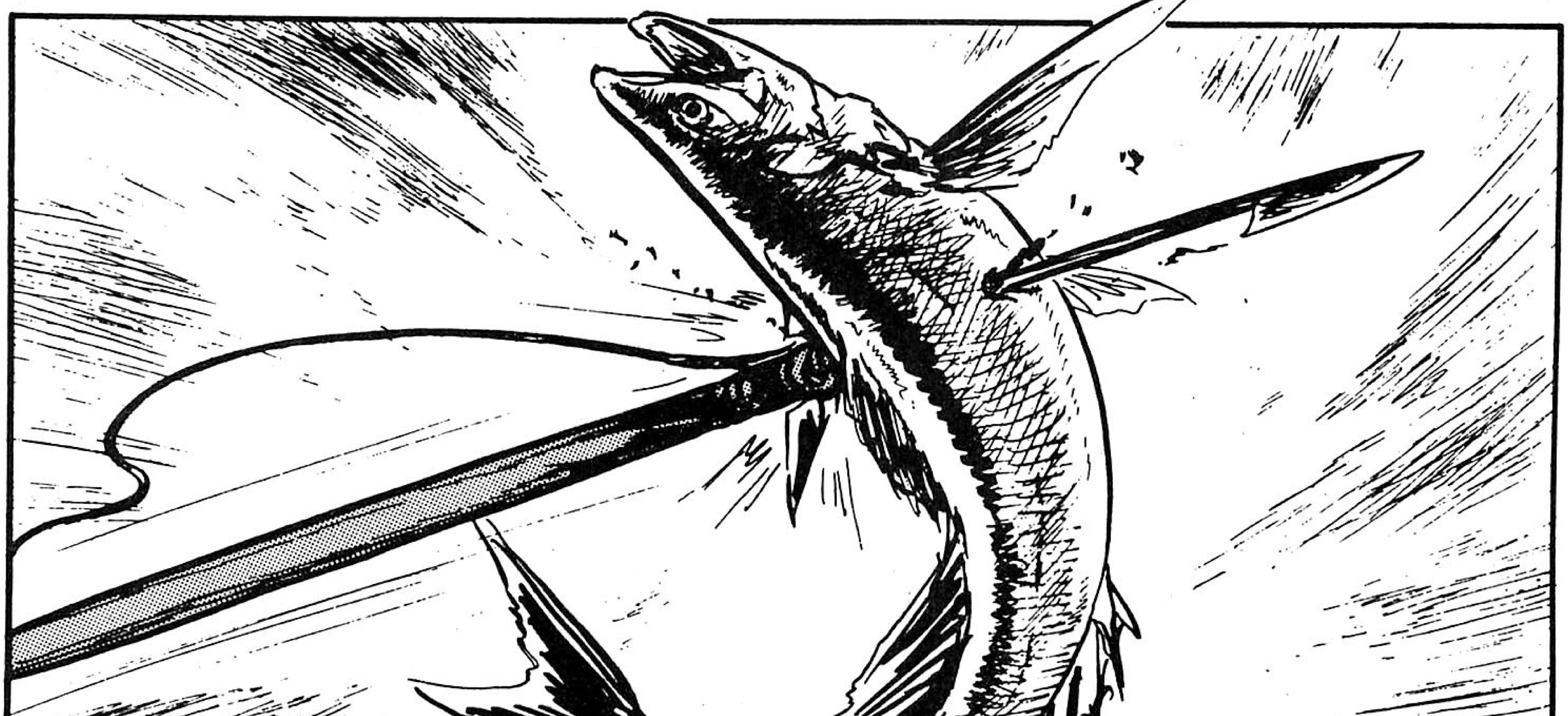


FESTA DELL'ANIMAZIONE GIAPPONESE A MILANO

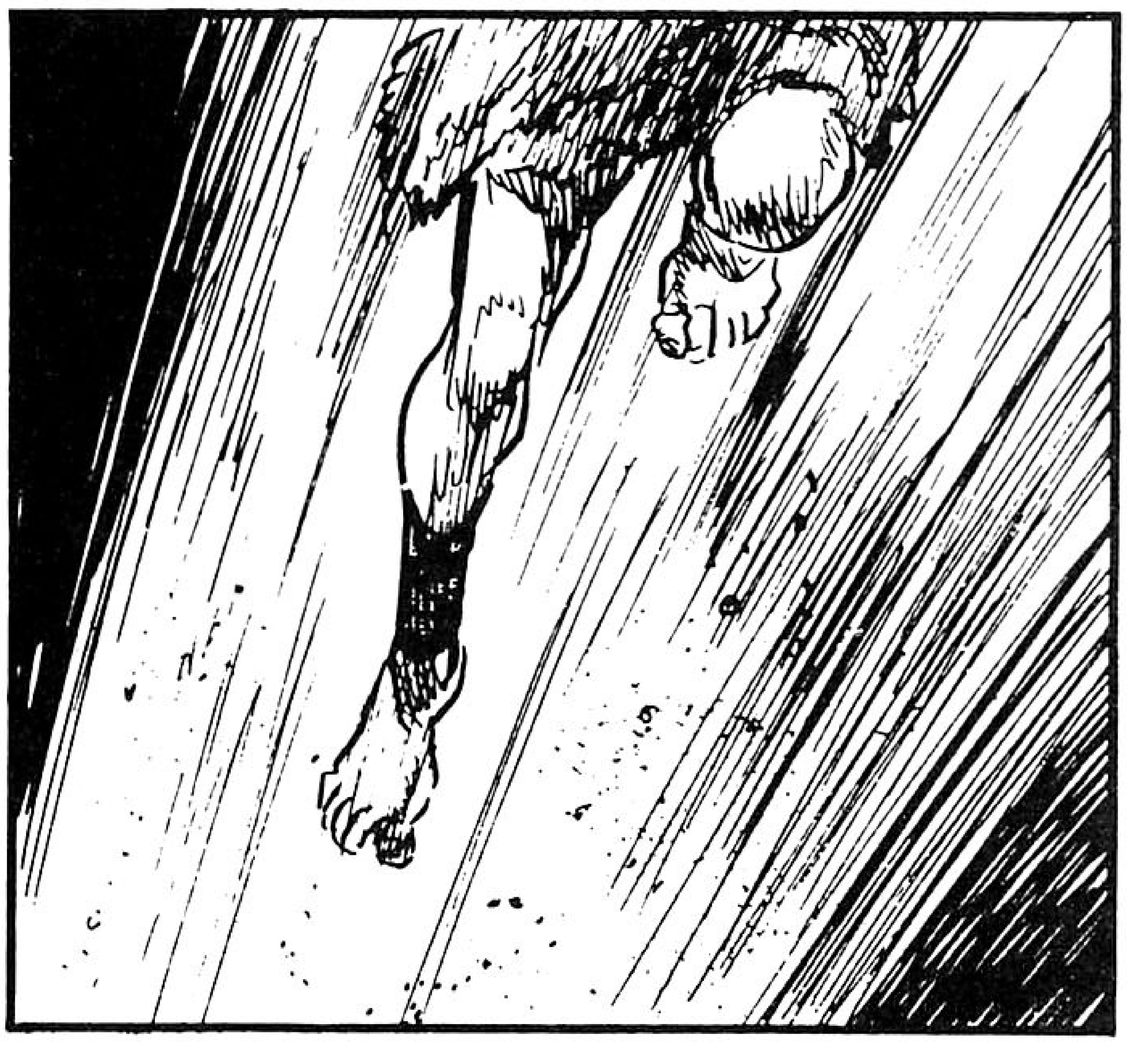
Il 4 e il 5 settembre, al Palasesto di Sesto San Giovanni, grande festa del fumetto e del cinema d'animazione, curata, per quanto riguarda il prodotto giapponese, dalla Yamato, che inoltre dal 2 al 4 presso il cinema Manzoni, sempre di Sesto, presenterà delle succulente novità. Chi vuole vivere l'emozione del grande schermo, tutte le sere dalle ore 20.00 potrà apprezzare in lingua originale *Macross*, *Vampire Hunter D* e in anteprima assoluta *God Mars* e *Patlabor The Movie*, che usciranno nella collana Yamato Video rispettivamente a settembre e a novembre. Ma le sorprese non sono finite: per i fan di Otomo verrà riproposto *Akira*, questa volta in versione italiana, per tutti coloro che non avevano già avuto la fortuna di apprezzarlo al cinema. In lingua originale, ma con sottotitoli in italiano, saranno proposti anche il delicato *Unico*, del maestro Osamu Tezuka, e forse quello che è il capolavoro di tutti i tempi: il meraviglioso *Hotaru no haka* (*La tomba delle lucciole*) del grande Takahata, 'cavallo di razza' che la Yamato editerà in video nel 1994. L'ingresso al cinema è gratuito, mentre quello al Salone del Fumetto costa L. 5.000.

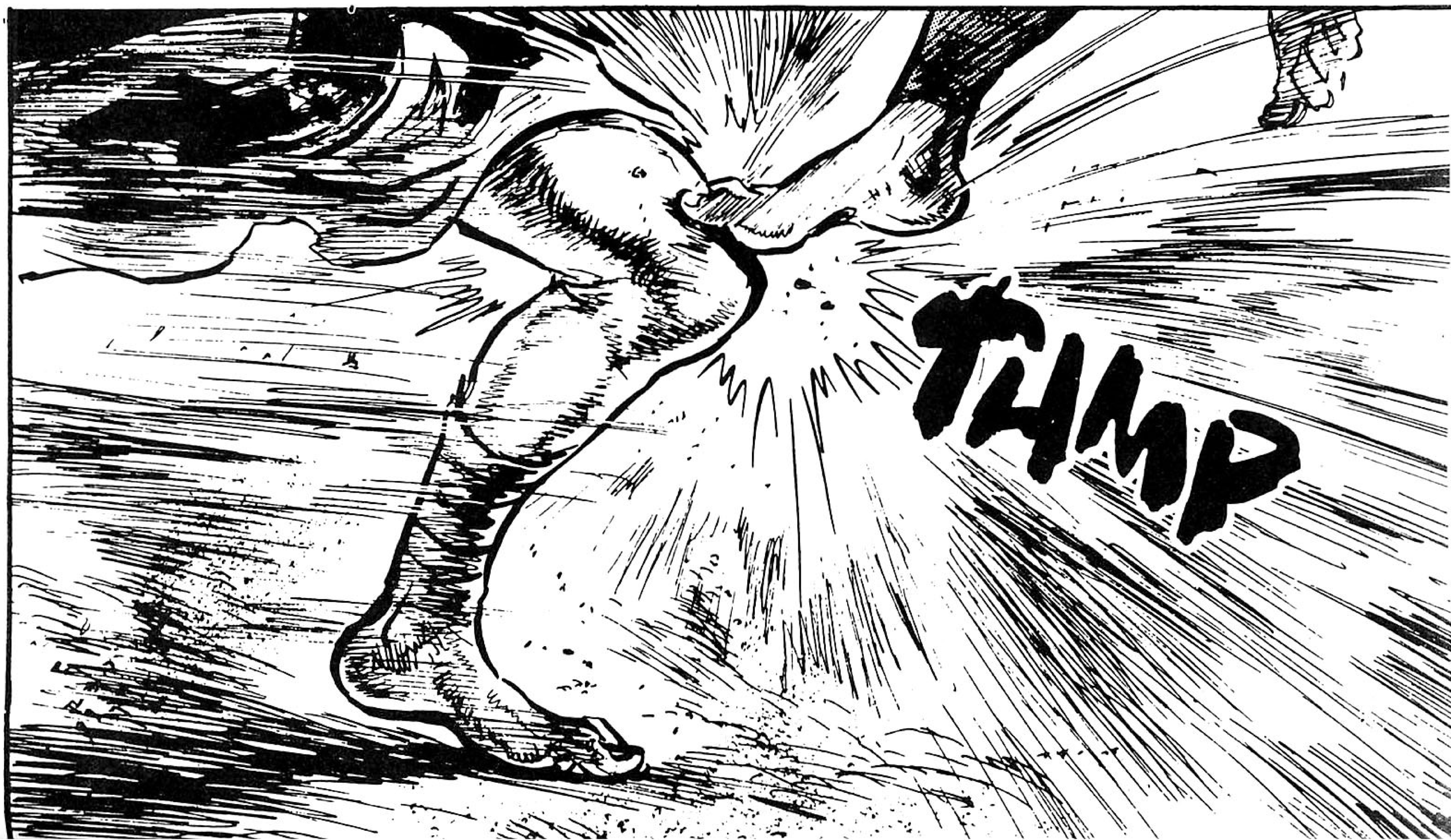


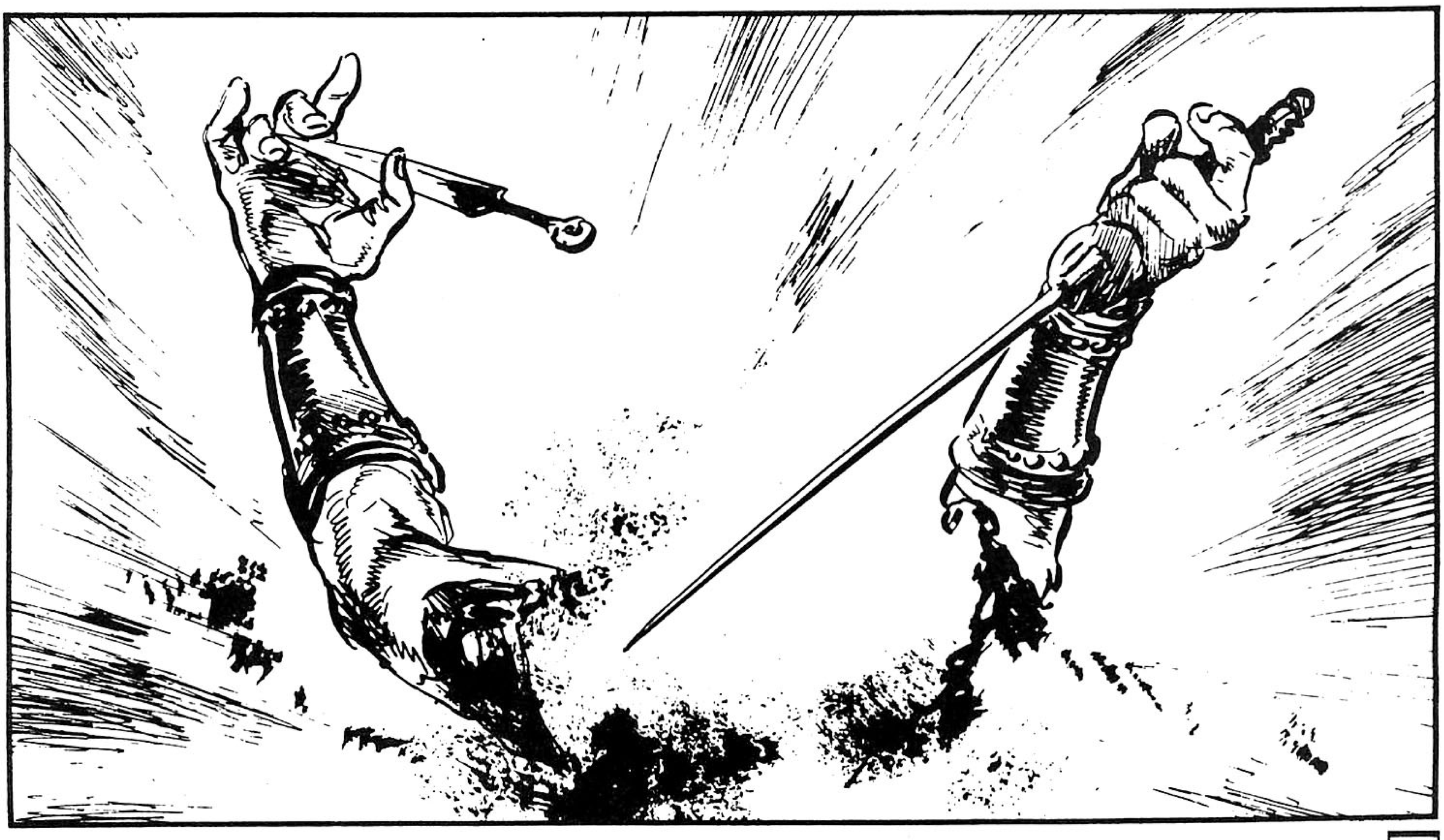




...GIUNSE L'ORA!




THUMP



QUESTO E' IL KASUMI KUZUSHI!

GHAA

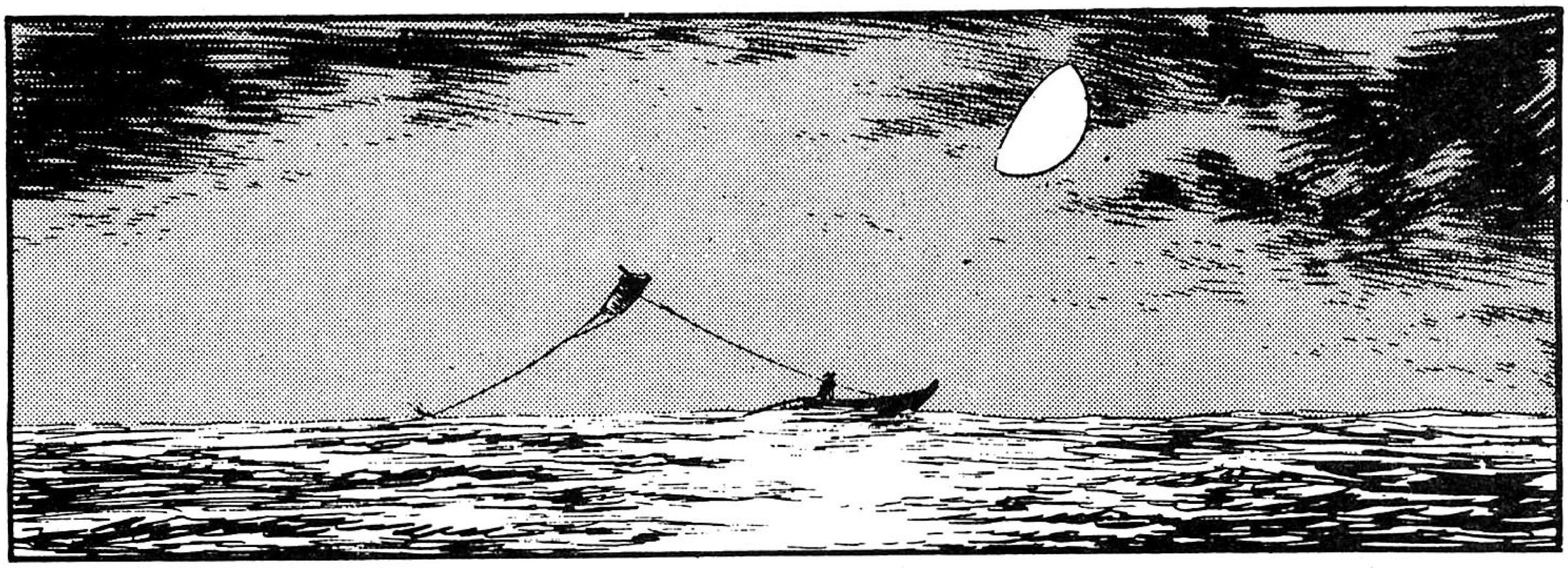
FDD

AAAA UCCIDIMI!

NON MERITI UNA MORTE COSI' VELOCE ...

TI PREGO!

FAMMI MORIRE!



AAAGHH
MALEDETTO
KAMUI!

EEYAHH

GHAAA

BLOOSH

TI PREGO! FAMMI MORIRE!

STAI SOFFREN-DO, FUDO? LO SPE-RO...

SKR-I NCH

GYAAA

LA MORTE DI SUGARU, HANBEI E SAYAKA È STATA SICURAMENTE MOLTO DOLOROSA ...
AHHHGGGH

E LA TUA MORTE DEVE ANCHE INCLUDERE L'AGONIA DEI NUKENIN CHE HAI TRADITO!

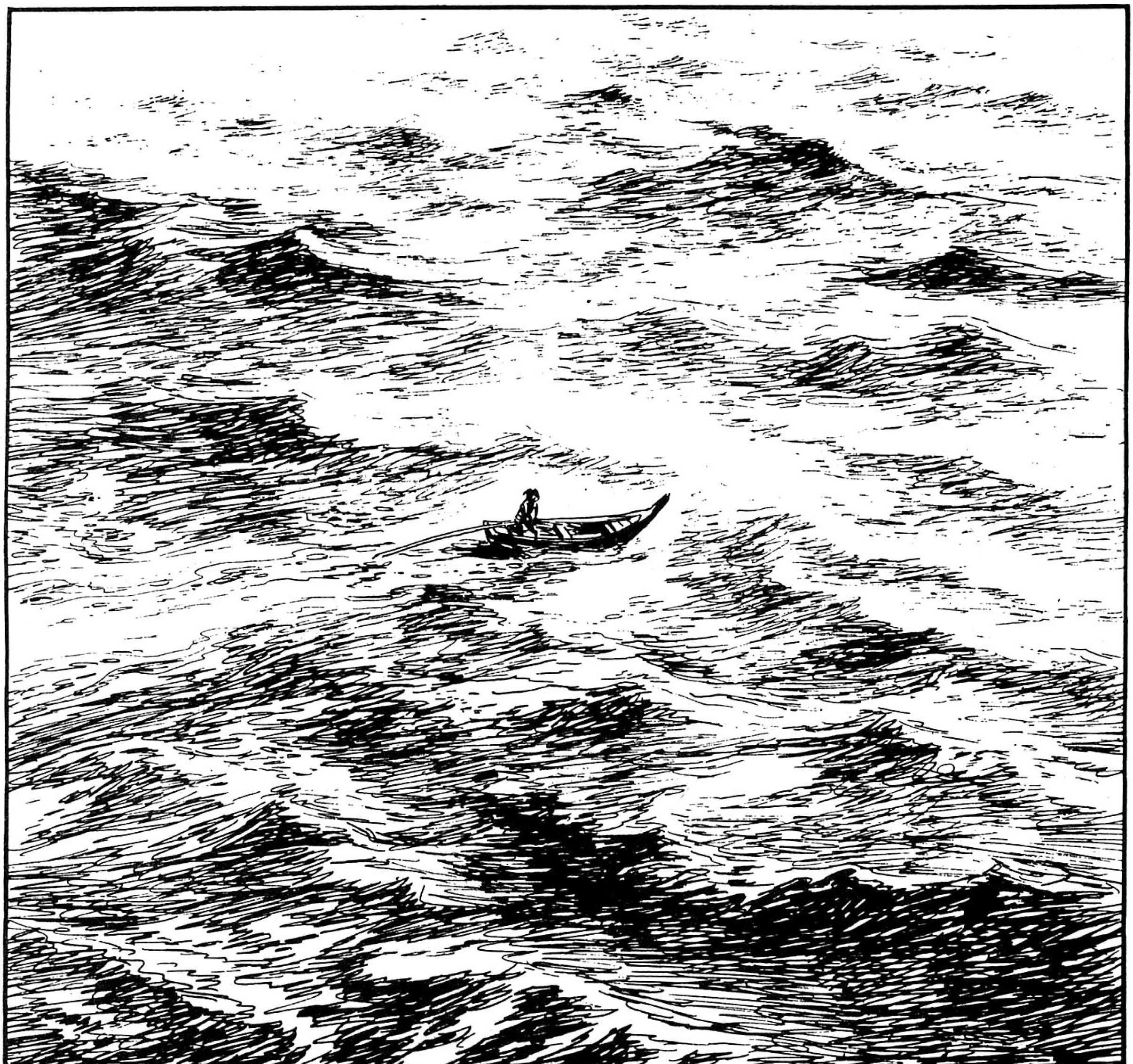
SHRAK

GYAAAA

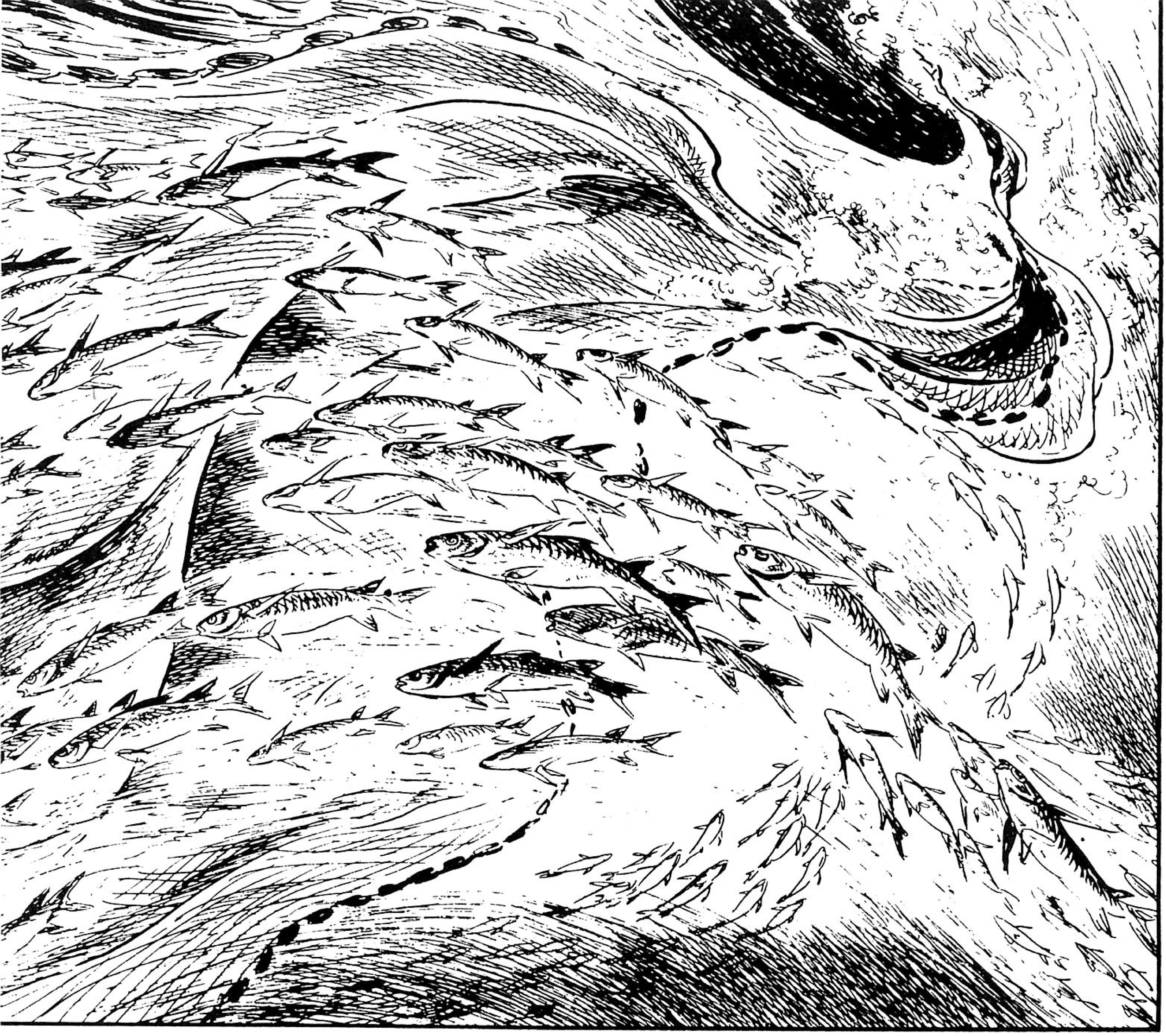
SOFFRI, FUDO!

GH-GYAA

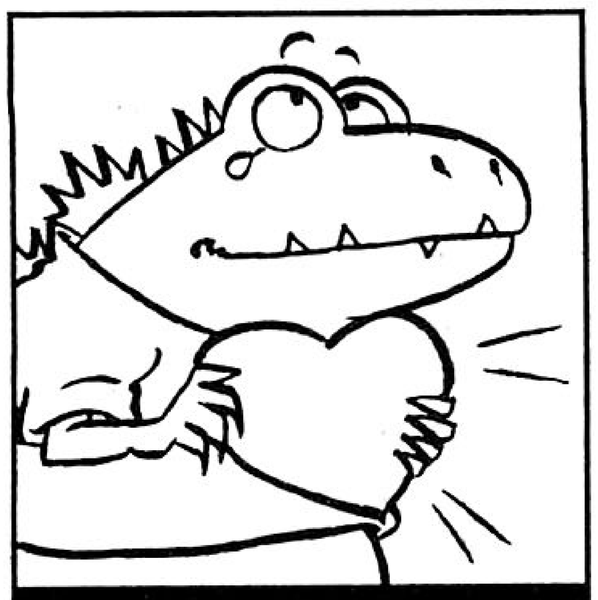
SUGARU...HANBEI ...SAYAKA...ASCOLTATE LE SUE URLA, E LASCIATE CHE LA SUA SOFFERENZA LENISCA LA VOSTRA...



QUANDO ARRIVA L'AURORA, LA NOTTE SI AFFIEVOLISCE, VERSANDO LACRIME DI LUCE. ANCH'IO DEVO ANDARE... IN QUALCHE POSTO REMOTO, VIA, LONTANO ...



FINE.



Ehi, Saint Seiyani! Cosa aspettate a scriverci? Abbiamo interessanti progetti da proporvi! Usate degli pseudonimi tratti dai nomi originali dei Cavalieri e, importante, se abitate in un condominio specificate il vostro cognome e numero di telefono per non avere complicazioni con la posta. OK? Vi aspettiamo. In particolare a te, Orpheus di Vicenza, riscrivici!!

Shura e Camus
Via L. Galvani 14
06083 Bastia Umbra (PG)

Il club "Tutto è possibile!" vuole riunire gli appassionati di fumetti e cartoni per favorire scambi di opinioni, esperienze, notizie. A questo fine gli associati riceveranno mensilmente il giornalino del club che, oltre ai fumetti, originali o tratti dalle serie tv, offre servizi sui più svariati argomenti, recensioni, poster, adesivi e quant'altro sarete capaci di inventare e realizzare. A organizzare il tutto ci ha pensato:

Paola Pucci
C.I. Monte del Gallo 18
00165 Roma

VITA DA GAIJIN

Parole e altre credenze

di Marco Albertini

TI FACCIO UN BEL PACCO QUINDI TI AMO

Sin dai tempi antichi per i Giapponesi ogni realtà è degna di elaborazione estetica. Anche impacchettare i regali e creare confezioni per i prodotti sono vere e proprie forme d'arte in questo paese e spesso il contenitore diventa più importante del contenuto. Ci sono diversi modi tradizionali di impacchettare le cose e i genitori insegnano ai figli come si avvolgono gli oggetti in modo corretto per ogni occasione, perché ognuno fa molta attenzione al modo in cui riceve i regali.

Per noi Occidentali tendenzialmente è essenziale ciò che c'è dentro la scatola, ma per i Giapponesi i sentimenti di rispetto o di gratitudine si rivelano sin dal modo in cui la confezione è stata curata e che deve rispettare il suo contenuto ed essere in grado di trasmettere direttamente i sentimenti di chi lo dà. Naturalmente c'è anche il piacere della curiosità di sapere cosa nasconde l'incarto ma ecco che, mentre lo si disfa, l'attenzione è attratta dal lato interno della carta. Mano a mano che la si apre appaiono colori vivi e inattesi oppure figure multiple che creano emozioni espressamente ricercate dalle nozioni estetiche giapponesi.

Il piacere del guardare e del disfare sono stati assaporati e ora si rimane incantati dal modo in cui sono stati disposti, magari a loro volta incartati, dei semplici dolci all'interno della scatola. È difficile spiegare il meccanismo psicologico che si scatena ma il pacchetto riesce ad avere una certa 'indipendenza' capace di fargli vivere un'esistenza autonoma dal contenuto. Forse il motivo risiede nel fatto che per i giapponesi ogni oggetto è più che semplice materia perché contiene una 'esistenza'. La creazione di un imballaggio quindi, non serve solo a ricoprire un oggetto materiale ma significa anche dare un riparo all''essere' presente in esso. Questo speciale sentimento deriva dal fatto che la cultura giapponese fa parte dell'universo religioso del politeismo e in specifico dell'animismo. I Giapponesi credono in otto milioni di dei di cui riconoscono la presenza in ogni oggetto, anche un piatto o un tavolo. Queste divinità non corrispondono assolutamente al Dio delle civiltà occidentali ma potrebbero essere avvicinate a concetti quali 'spirito' o 'natura'.

Tra le cose che mi affascinano ci sono, nei negozi o nei grandi magazzini, anche la precisione con cui le abili mani delle commesse impongono misteriose pieghe alla carta e la bellezza del risultato finale. Scartare i pacchetti in seguito crea quasi un senso di rimorso. Provare a rifarli risulta un'impresa impossibile! Il 'bon ton' esige che gli oggetti vengano impacchettati in maniera modesta, come se niente fosse. È scortese impacchettare le cose in modo serio e importante. Per quanto costoso sia il contenuto, il donatore deve esprimere, attraverso il confezionamento, che lo considera piccolo, quasi insignificante. «I cofanetti Sperlari non si incartano mai» recitava una pubblicità di quando ero bambino ma d'ora in poi invece fate attenzione, perché il pacchetto può essere la materializzazione di un vostro sogno...

DOSSIER

PORTFOLIO

MAISON IKKOKU

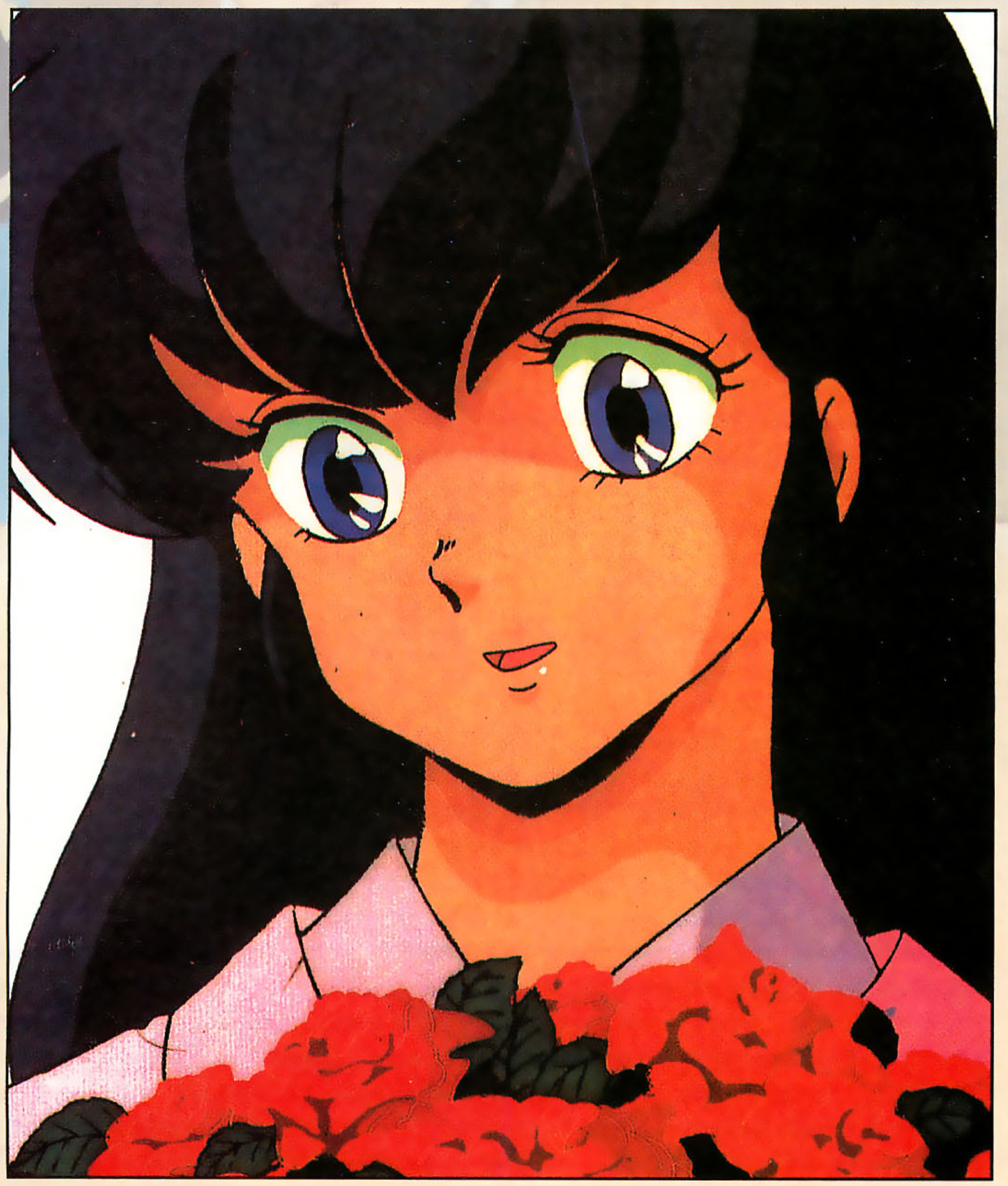
A CURA DI MAX LUNA

«... Casa Ikkoku?»
«... Salve, sono Kyoko Otonashi, la nuova amministratrice...»
«... Io... Io sono Godai Yusaku, l'inquilino della stanza numero cinque...»

e così ha inizio *Maison Ikkoku*.

IL MANGA

La ben nota Rumiko Takahashi, creatrice di alcune tra le più fortunate serie a fumetti nipponiche, da *Uruseiyatsura*, la sua prima e più celebre opera del 1978, fino ad arrivare all'ultimo successo, la stravagante serie *Ranma 1/2*, ideò *Maison*



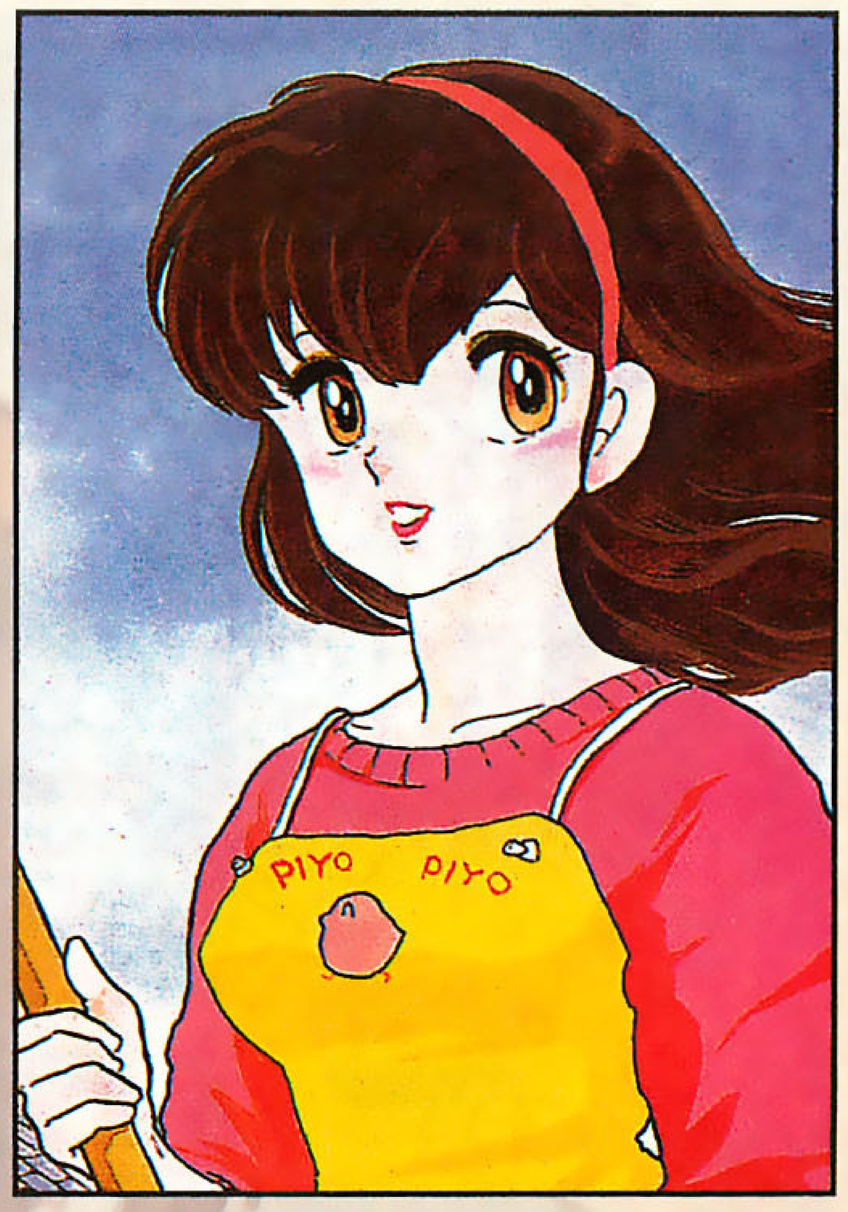
I TITOLI ITALIANI E (TRA PARENTESI) GIAPPONESI DI MAISON IKKOKU

1) Incontro fatale *(Scusate il ritardo! Io sono Kyoko Otonashi!)*
2) Regalo di Natale *(Crepitano i fuochi d'artificio dell'amore! Chi piace a Kyoko?)*
3) Tempo di esami *(Palpitazioni nelle tenebre. Sono solo con Kyoko.)*
4) L'incoraggiamento di Kyoko *(Kyoko è preoccupata? Godai ha gli esami.)*
5) La nonna di Godai *(Kyoko è in ansia. Godai è andato via da casa.)*
6) Un doloroso segreto *(Una primavera shockante! Il segreto di Kyoko!)*
7) Ricordo di Soichiro *(Godai soffre! C'è qualcuno che piace a Kyoko.)*
8) Una bella sbornia *(Il grido inopportuno di Godai. Le cose vanno fatte al momento giusto!)*
9) Il rubacuori *(Il misterioso insegnante di tennis è il mio rivale in amore!)*
10) Una gita al mare *(Amore da panico sulla spiaggia! Il mio rivale non sopporta i cani!)*
11) Delusione d'amore *(Il primo amore di Kentaro! Se c'è l'amore la differenza d'età non conta.)*
12) Gelosia *(Scandalo d'amore! Eppure ti avevo*

DOSSIER

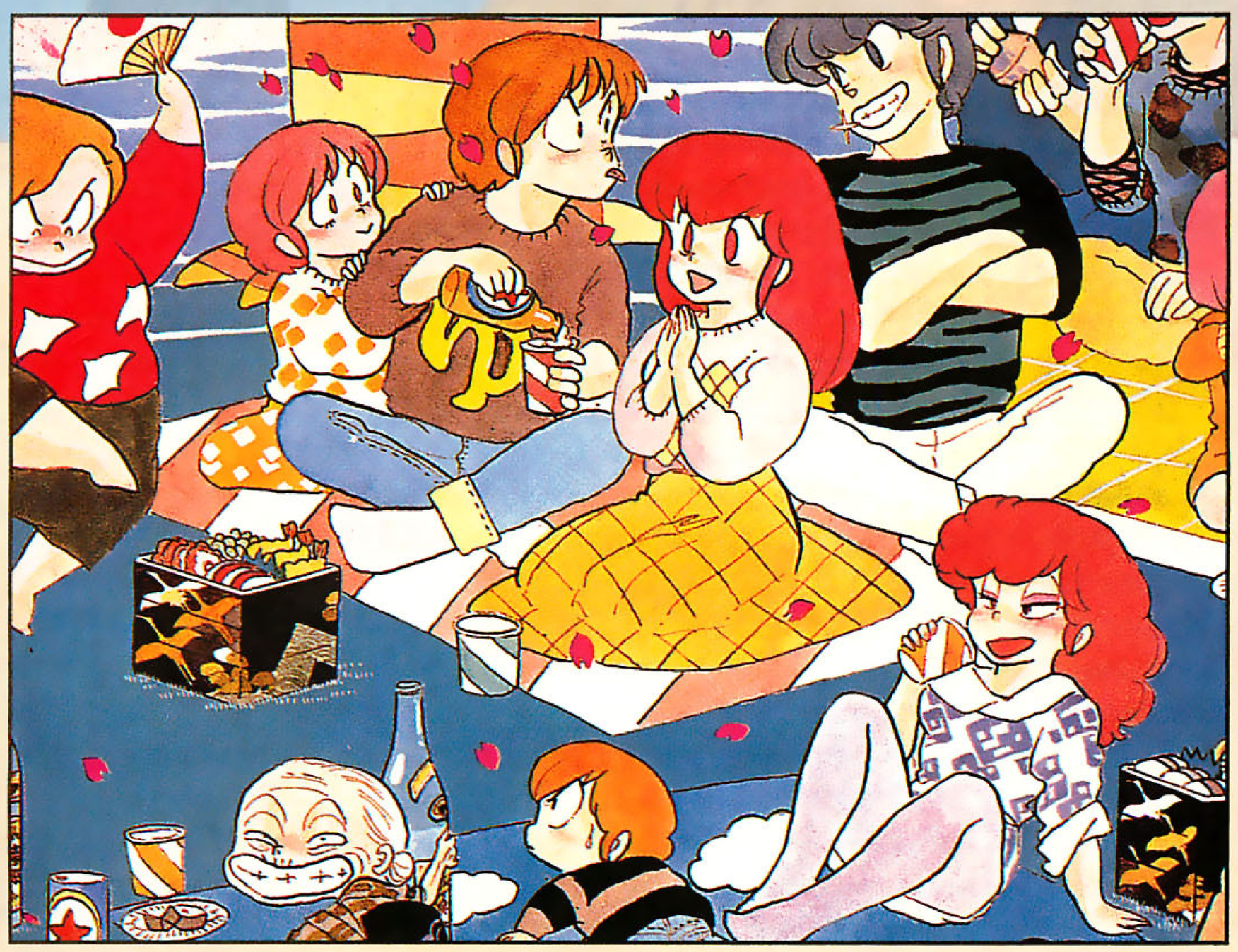
detto che mi piacevi...)
13) Le fidanzate di Godai *(Godai fa colpo sulle donne? Attenzione al telefono rosa!)*
14) Il primo appuntamento *(Ce l'hai fatta, Godai! Il primo appuntamento con Kyoko.)*
15) Il teatrino delle marionette *(Una rappresentazione di marionette pericolosa per entrambi! Non ne posso più.)*
16) Mai dire no *(Panico alla visita! Anche se sei a terra mi piaci ugualmente.)*
17) Il primo amore *(La storia del primo amore di Kyoko. Quando pioveva, sicuramente...)*
18) Una romantica sciarpa *(Un regalo da Kyoko. Eh? Questo è per me?)*
19) Finalmente soli *(Godai e Kyoko. La loro notte è piena di pericoli.)*
20) Una vacanza sfortunata *(Kyoko è nervosa? Il mistero del mancato ritorno di Godai.)*
21) La gatta *(Panico per Godai! La storia del gattino della Maison Ikkoku.)*
22) Il peso della famiglia, Prima parte *(Il grande shock di Godai! Kyoko ha dichiarato di voler lasciare il lavoro.)*
23) Il peso della famiglia, Seconda parte *(Kyoko è salva per un pelo! La trappola della pericolosa ma-*

Ikkoku nel 1980, influenzata da un'esperienza personale. Il manga venne pubblicato, parallelamente a *Lamù*, ogni settimana su "Big Comic Spirit" della Shogakukan; formato da 161 puntate, fu poi raccolto in due diverse edizioni: la prima (del 1982) in 15 volumi di 220 pagine e l'ultima (1992) in 10 lussuose raccolte sovracopertinate di 300 pagine.
La storia è incentrata sulle vicende che si svolgono alla Maison Ikkoku (Casa dell'attimo fuggente, nome ispirato dall'orologio della pensione perennemente bloccato sulle 11.25). Casa Ikkoku, sita vicino alla fermata del treno di 'Tokeizaka' in un distretto di Tokyo, è una tipica pensione giapponese formata da tanti piccoli monolocali, che offre abitazione alla gente che non può permettersi una locazione dispendiosa. La maggior parte degli inquilini è costituita da studenti o lavoratori che provengono da fuori città, oppure da piccole famiglie non troppo benestanti.
Casa Ikkoku ospita nelle sue otto stanze gli inquilini più disparati, tutti in qualche modo protagonisti della storia; ma gli indiscussi mattatori sono Kyoko Otonashi, nata a Chigusa, una bella ragazza rimasta vedova dopo la prematura scomparsa del marito Soichiro e ora amministratrice di Casa Ikkoku, e Yusaku Godai, che si è trasferito a Tokyo per frequentare l'università. Fra inquilino e affittacamere nasce quella che si usa definire una reciproca simpatia, favorita anche dal fatto che i due sono quasi coetanei, Kyoko ha 22 anni mentre Yusaku ne ha 19. Ma la storia d'amore non si concretizzerà fino agli ultimissimi episodi, soprattutto perché Kyoko vuole rimanere fedele al ricordo del marito, trasporto sublimato anche dall'affetto verso il suo cane, chiamato Soichiro in onore del defunto. Tutta una serie d'imprevisti e di incidenti metterà in difficoltà il rapporto tra i due. Fra questi imprevisti ci sono in prima fila gli ingombranti inquilini della Maison Ikkoku: la pettegola e impicciona signora Hanae Ichinose (ichi=uno, e infatti abita insieme al figlioletto Kentaro nella stanza numero 1); il misterioso Yotsuya (yotsu=quattro; il cognome è in sintonia, come per gli altri inquilini, con il numero della camera); e infine la sensuale e trasgressiva Akemi Roppongi (sei). Da notare che nella 79° puntata del manga farà la comparsa (per pochi episodi) Nikaido, l'inquilino della stanza numero 2. Gli ospiti della Maison Ikkoku, chi più chi meno, riescono a mettere in difficoltà (volontariamente?) il rapporto tra Kyoko e Yusaku nei modi più stravaganti e sofisticati, dai pettegolezzi di Ichinose, spesso causa di equivoci, alle situazioni imbarazzanti in cui si trova coinvolto Yusaku a causa del comportamento leggero di Akemi (che spesso indossa una trasparentissima vestaglia), senza inoltre tener conto delle intrusioni di Yotsuya nella stanza numero 5, quella dello sventurato Yusaku. Altri protagonisti, non meno importanti nel contesto della storia, sono: il rivale in amore di Yusaku, l'affascinante e



DOSSIER

cinofobo maestro di tennis Shun Mitaka, che causerà non pochi malintesi; le antagoniste sentimentali di Kyoko – la prima e probabilmente la più importante è Kozue, pseudo-ragazza di Yusaku; la seconda è Ibuki, fanciulla sensibile, che era stata allieva per breve tempo di Yusaku quando il nostro eroe faceva il supplente di una scuola. Da notare come Kyoko non sia per nulla irritata dal fatto che Ibuki si dimostri attratta da Yusaku, poiché le ricorda con nostalgia un passato non lontano, quando anche lei era innamorata perdutamente di Soichiro. Infine citiamo alcuni personaggi secondari, per esempio la simpatica nonna di Godai e il suo amico/compagno d'università Sakamoto; da ricordare, in quanto molto importante ai fini della storia, è anche Asuna, dolce e delicata, che riuscirà a conquistare l'amore di Mitaka tanto da portarlo all'altare.
Da notare l'evoluzione grafica che la Takahashi dimostra nel dipanarsi delle puntate del manga. Se confrontate le prime e le ultime puntate, potete notare chiarissima la differenza di stile, e come nettamente migliorino il tratto e le inquadrature; è anche la qualità visuale che fa di *Maison Ikkoku* uno dei più bei fumetti giapponesi di tutti i tempi.



dre.)
24) Il primo bacio *(Godai è turbato! Il primo bacio sarà con Kozue?)*
25) Partita di tennis *(È guerra! Godai contro Mitaka. La grande lotta per la proposta!)*
26) Una vedova ostinata *(Godai è stupito! È scoppiata la gelosia di Kyoko!)*
27) Soichiro, dove sei? *(Soichiro è scomparso? I ricordi volano all'odore degli spiedini di pollo.)*
28) Gara di atletica *(Anche Kyoko è meravigliata. Sono il padre di Kentaro.)*
29) In fondo al pozzo *(La rovinosa festa dell'autunno. Dentro il pozzo insieme a Kyoko.)*
30) Il matrimonio di Kyoko *(Eh? Kyoko si sposa? Godai trasloca tra le lacrime.)*
31) Godai cerca casa *(Scandalo alla Maison Ikkoku. Godai convive?)*
32) Un regalo pericoloso *(L'uovo misterioso. Il pericoloso regalo di Yotsuya.)*
33) La lettera *(Diario shockante. Soichiro aveva un'amante?)*
34) Godai l'indeciso *(Amore non voluto! La nonna Yukari lotta stringendo i denti d'oro.)*
35) L'appuntamento *(Strategia d'inseguimento! Il bersaglio è l'appuntamento di Godai con Kyoko.)*
36) Fine di un amore *(Tempesta di baci improvvisi!*

DOSSIER

La storia della delusione d'amore di Akemi.)
37) La delusione di Kentaro *(La mascherata pericolosa! Il radicale cambiamento di Kyoko.)*
38) L'equivoco *(Delusione d'amore per Godai? Kozue si è improvvisamente avvicinata a Mitaka?)*
39) La pietra *(L'amore è una sfida sul filo del rasoio. La grande battaglia del lavoro part-time.)*
40) Il più bel regalo *(Un'insopportabile gentilezza. Il Natale è un presentimento d'amore.)*
41) Capodanno *(Il bagno caldo dell'irritata Kyoko. La grande competizione per sbirciare le terme.)*
42) Il tetto *(La frattura che suscita amore.)*
43) Gli amici-nemici *(La riabilitazione dell'amore.)*
44) L'album delle fotografie *(Il vecchio album di foto della Maison Ikkoku.)*
45) Speranze *(Metticela tutta!)*
46) Gita in montagna *(Lotta tra familiari! La pista da pattinaggio è il campo di battaglia dell'amore.)*
47) Al ristorante *(Kyoko è completamente ubriaca.)*
48) Visita ai genitori *(La confessione di Godai! Vorrei che tu capissi i miei sentimenti!)*
49) Fobie *(L'intenso allenamento speciale di Mitaka! Come posso amarti se non*

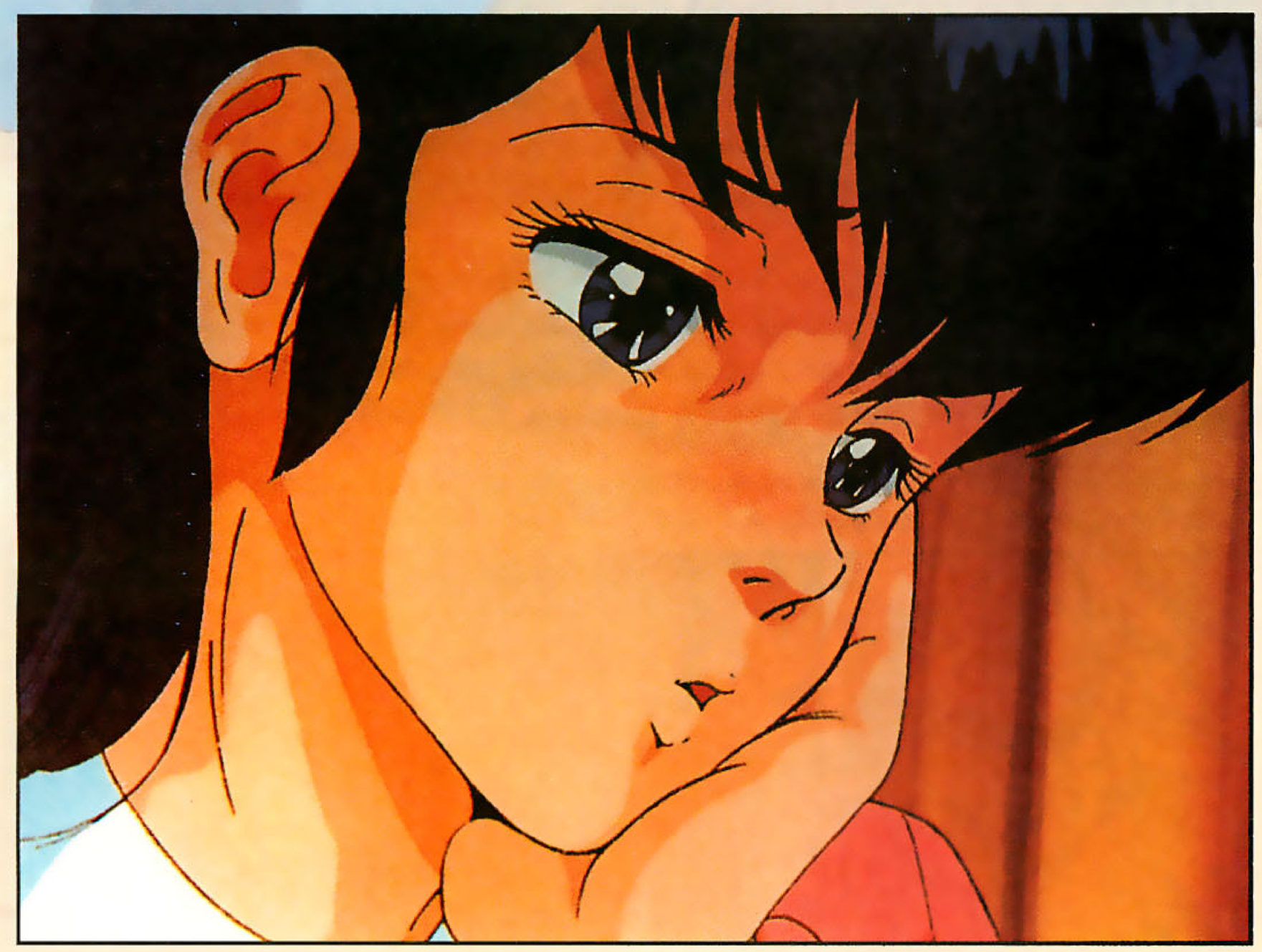
GLI ANIME

Maison Ikkoku ha avuto varie trasposizioni animate a opera della Kitty Film (la stessa casa di *Uruseiyatsura*); la prima e la più importante è la serie televisiva, che riassume i quindici densi volumetti del manga in 96 puntate. In Giappone venne trasmessa dal 26 marzo 1986 al 2 marzo 1988. La serie televisiva si discosta solo per minimi dettagli dall'intreccio del manga; le vicende presentano qualche lieve cambiamento principalmente a metà della serie. Tra i vari registi che si sono alternati al timone di Maison Ikkoku, i più degni di menzione sono Kazuo Yamazaki (lo stesso regista di *Uruseiyatsura*, che in una recente intervista ha dichiarato che *Maison Ikkoku* è stata una grande esperienza, difficile da realizzare, ma comunque densa di soddisfazioni), Takashi Anno (le puntate 29 e 37 risultano essere le sue preferite tra quelle da lui firmate, stando a una sua dichiarazione) e Naoyuki Yoshinaga, responsabile delle puntate dalla 53 alla 96, l'ultima. Doveroso ricordare che dalla 27° puntata il character design fu affidato alla famosa Akemi Takada (O*range Road*, *Patlabor*, *Creamy*, *Lamù*...). Per concludere il discorso per quanto riguarda i registi, bisogna ringraziarli per i piccoli camei che compaiono nella serie: si vedono spesso apparire vari personaggi celebri dell'animazione come Lamù, Oyuki, Yawara, Godzilla e il Sukaninja, in piccoli e simpatici omaggi. E infine salutiamo gli attori che hanno dato le voci originali: Sumi Shimamoto/Kyoko (doppiatrice anche in *Nausicaä*), Kazuo Aoki/Ichinose (*Mirai shonen Conan)*, Kazunari Futamata/Godai (*Lamù)*, Shigeru Chiba/Yotsuya, Yuko Mita/Akemi (*Lamù*).
Maison Ikkoku non è stato trasposto solo nella serie televisiva, ma anche in due film, una rappresentazione teatrale e vari speciali. Per primo viene il film tv *Utsuriyuku kisetsu no naka de* (Nelle stagioni che cambiano, 90', Kitty Film, 1986): è il riassunto delle puntate televisive, montate in un lungometraggio, con alcuni spezzoni rifatti e inediti, tra cui il finale.
Il secondo film è *Maison Ikkoku Last Movie* (70', Kitty Film, 1988) di Tomomi Mochizuki, versione animata del 15° volume del manga e rifacimento più approfondito dell'ultimo episodio televisivo. In *Last Movie* vediamo Kyoko che si

reca alla tomba di Soichiro per un ultimo addio, come per esorcizzare tutti quegli anni passati in solitudine; al cimitero incontra Godai mentre reca omaggio al suo più grande rivale in amore, il caro estinto, appunto. Il matrimonio tanto atteso avviene alcuni giorni dopo; in eleganti kimono e davanti ai loro più cari amici e parenti, i due protagonisti uniscono le loro vite per sempre con il fatidico 'sì'. L'azione si sposta in avanti di qualche mese: il maestro Shun Mitaka, dopo aver vinto la sua fobia per i cani, si è sposato con la dolce Asuna ed è divenuto padre di due gemelli (Moe e Mai), con un terzo figlio in arrivo. Kozue, dimenticato Yusaku e finita l'università, ha trovato lavoro e si è sposata. Ibiki, ancora senza ragazzo, ora è all'università, sempre con Yusaku nel cuore. Vediamo poi una Ichinose sempre allegra con un Kentaro molto più adulto, che vivono ancora a Casa Ikkoku in compagnia di Yotsuya. Akemi, molto più matura e meno svampita, si è sposata con il suo datore di lavoro e gestore del bar Chachamaru. Infine vediamo arrivare Kyoko Otonashi e Yusaku Godai (che vivono ancora a Casa Ikkoku) con la loro bambina Haruka, riuniti, insieme ad Akemi, Ichinose e Yotsuya, a coronare un grande passato sotto l'orologio fermo alle 11.25 della Maison Ikkoku.

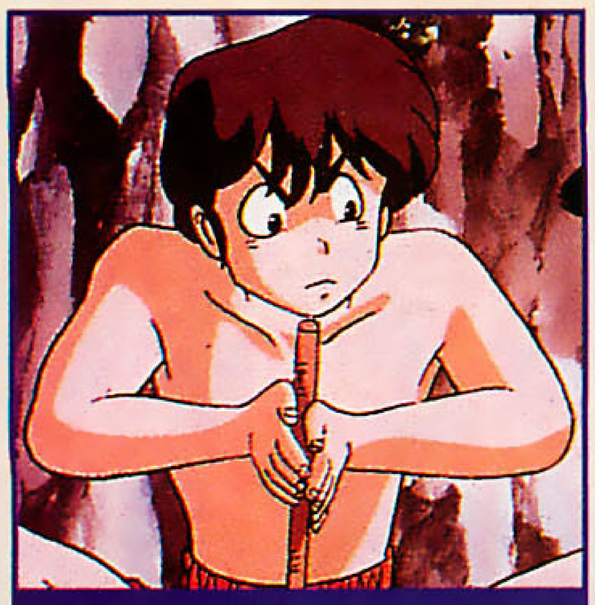
Oltre ai due film c'è un OAV, *Ikkokuto nanpa shimatsuki* (Storia di un tentativo di rimorchiare sull'isola Ikkoku) (30', Kitty Film, 1989). Molto simile a una puntata televisiva, esce dai canoni abituali quanto ad ambientazione, in quanto la storia si svolge su di un'isola. Tutto ha inizio quando durante una gita al mare la barca di Mitaka affonda. La compagnia si ritrova naufraga su un'isola apparentemente deserta. Lì riprende la consueta battaglia tra Mitaka e Yusaku per conquistare il cuore di Kyoko. Yotsuya continua i suoi stupidi scherzi, il tutto contornato dalle tipiche festicciole a base di saké organizzate da Ichinose.

Maison Ikkoku Prelude – Come un fiore di ciliegio in primavera (25', Kitty Film, 1992): questo OAV, uscito nel 1992 in occasione del sesto anniversario di *Maison Ikkoku*, è un montaggio a flashback di spezzoni della serie televisiva. La storia, ambientata nel passato di Kyoko, narra di come si sia innamorata durante il liceo del supplente di matematica, Soichiro; del suo primo appuntamento con lui, e del matrimonio durato soltanto sei mesi a causa dell'improvvisa scomparsa del marito. Da notare come la Takahashi abbia sempre tenuto la figura di Soichiro avvolta da un velo di mistero: il suo volto è sempre oscurato, e la ragione della morte non è mai stata rivelata. Un OAV che può sembrare inutile per chi avesse visto la serie tv; però, dopo un'attenta visione, ci si rende conto invece di quanto possa essere toccante rivivere i ricordi e i sentimenti della giovanissima Kyoko.



DOSSIER

sopporto i cani?)
50) Il nuovo inquilino *(Amore a prima vista per Kyoko? Alla Maison Ikkoku appare uno strano personaggio.)*
51) La spia *(Sai chi sia in realtà Zenzaburo Mitsukoshi?)*
52) L'anniversario *(Perdonami, Soichiro! Tra le lacrime la comunicazione del nuovo matrimonio di Kyoko.)*
53) Primo giorno di scuola *(Dichiarazione di guerra. Godai comincia il tirocinio didattico.)*
54) Tentativi di seduzione *(Nuda all'attacco! La grande battaglia per tentare il titubante Godai!)*
55) Una notte insieme *(L'assalto della ragazza in pigiama! Amore da panico alla Maison Ikkoku.)*
56) È solo un arrivederci *(Yagami non si arrende. Questo è il mio primo amore...)*
57) La ragazza dei cani *(Arriva la ragazza di buona famiglia! Amore a prima vista per Mitaka.)*
58) La proposta *(Godai o Mitaka! Stanotte il cuore di una donna dovrà decidersi!)*
59) L'equivoco *(Cuore in subbuglio! La prima esperienza di Asuna Kujo!)*
60) L'addio *(Li ho visti! Mitaka e Kyoko sono andati direttamente al petting?)*



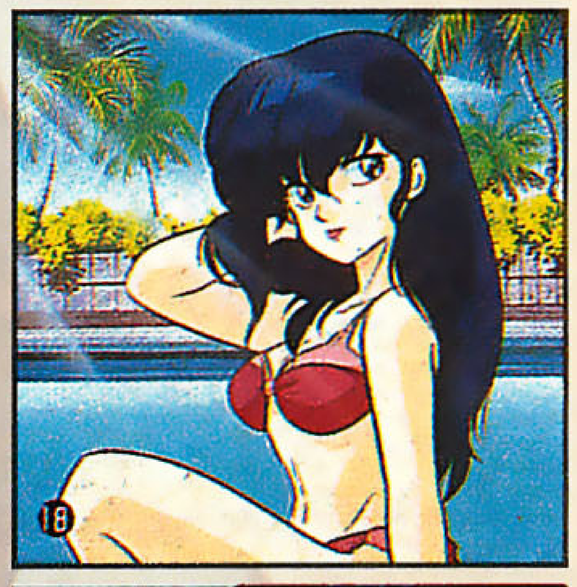
DOSSIER

61) Le terme *(Inseguila, Godai. Kyoko sta viaggiando da sola dopo la delusione d'amore.)*
62) Viaggio di piacere *(Evviva! Sono solo con Kyoko alle terme, nella stessa vasca.)*
63) La trappola *(Quando pensavate di averla scordata riappare la tempestosa Yagami!)*
64) Cattivi pensieri *(Godai sta per essere battuto! La dolce trappola della liceale!)*
65) Il nuovo insegnante *(L'urlo di Yagami! Le pericolose lezioni private di Yotsuya!)*
66) La sfida *(Devo mettercela tutta! Non posso permettermi di passare in secondo piano.)*
67) Il posto di lavoro *(La cocciutaggine di Yagami approda a qualcosa. Cosa farà Godai?)*
68) La partita *(Scontro sul campo da baseball. Kyoko, gioco per te!)*
69) La piscina *(Panico in piscina! Non devono scoprire che lavoro qui.)*
70) La sbronza *(Arrivederci, nonna! Festa da panico alla stazione di Ueno.)*
71) La festa dell'estate *(Sogno di una notte di mezza estate? Godai vuole trovare lavoro al più presto?)*
72) Il colloquio *(La nascita di un bambino? La tragicomica vita di Godai!)*

MAISON IKKOKU: VARIE ED EVENTUALI

L'ultimo omaggio che i giapponesi hanno reso a *Maison Ikkoku* è il karaoke con le stupende sigle della serie televisiva (che hanno giocato un ruolo fondamentale per il suo successo), per poterle cantare seguendo i sottotitoli che si illuminano a tempo di musica.
Nel 1992 si è festeggiato in Giappone il sesto anniversario dalla messa in onda del primo episodio di *Maison Ikkoku*; per celebrare l'avvenimento sono stati prodotti il già citato *Maison Ikkoku Prelude*, i compact disc *M.I. Sound Theater* e *M.I. Forever Remix*, e infine sono stati distribuiti due box: il primo, commercializzato nel 1990 (prima dell'anniversario), è la raccolta in 24 laser disc delle puntate televisive; il secondo è il *Maison Ikkoku Telephon Card Collection*, contenente 52 schede telefoniche, ognuna delle quali reca impressa davanti un'immagine inedita del cartone. Ogni scheda ha un valore di 1000 ¥ per complessivi 52000, cioè il prezzo del box.
La serie televisiva di *Maison Ikkoku* non è stata trasmessa solo in Giappone. Abbiamo avuto modo di gustarla anche in Italia (*Cara dolce Kyoko*), dove a parte il titolo e qualche taglio non rimarchevole, si è rimasti fedeli all'originale. Altri paesi in cui le avventure di Kyoko e Yusaku sono state trasmesse sono Corea,

In queste due pagine, le 24 copertine dei laser disc raccolti in un cofanetto speciale editati in Giappone dalla Pony Canyon. Ogni disco contiene 4 episodi della serie televisiva.



Taiwan e Francia. Oltralpe la serie è apparsa con il titolo *Juliette je t'aime*, e Casa Ikkoku prende il nome di 'Pensione delle Mimose'. Kyoko diviene Juliette, Yusaku/Hugo, Ichinose/Pauline, Akemi/Charlotte e Yotsuya/Stephane. Sempre in Francia è stato pubblicato (sfruttando le immagini televisive) l'anime comic della serie sulla rivista "Dorothée". Negli Stati Uniti, dal giugno 1993, la Viz Comic ha iniziato a serializzare (in sette numeri) le prime sette storie del manga della Takahashi.

In Italia il manga di *Maison Ikkoku* sarà pubblicato, verso la fine del '94, da una nota casa editrice bolognese che, amando alla follia questa splendida serie, vi offrirà anche la possibilità di gustarvi da novembre la videocassetta in italiano del richiestissimo *Last Movie*. Per quanto riguarda gli episodi televisivi, sono già disponibili nella collana Anime Video.

LA COLONNA SONORA DI *MAISON IKKOKU*

Il collezionismo delle sigle, tra iniziali e finali, è una prerogativa di tutte le serie tratte dai manga di Rumiko Takahashi, culto incentivato anche dal fatto che tali anime in Giappone hanno tenuto banco per lunghissimo tempo. La serie più corta è proprio *Maison Ikkoku* che, limitandosi al primo passaggio sul piccolo schermo, è andata avanti per un paio d'anni.

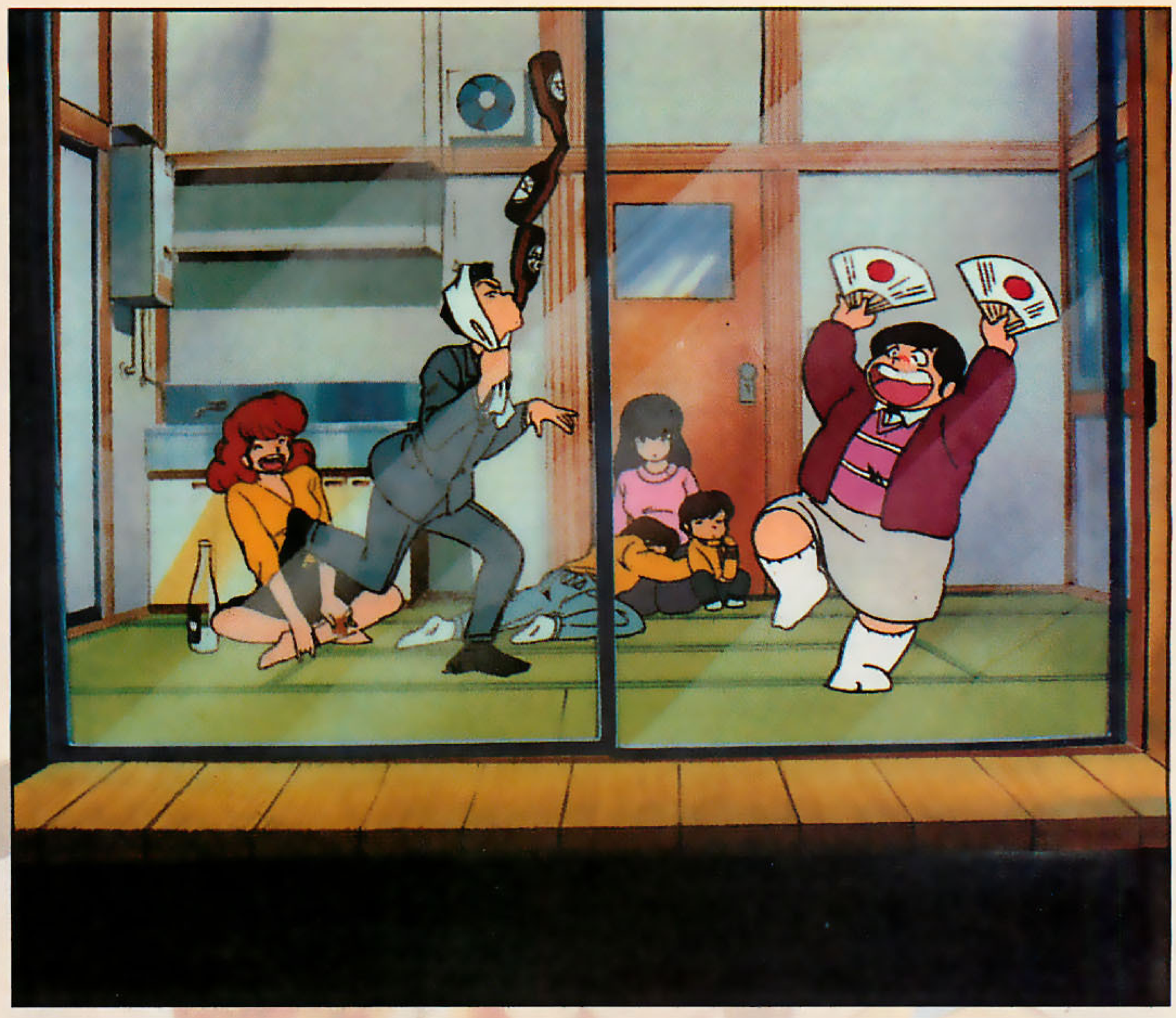
DOSSIER

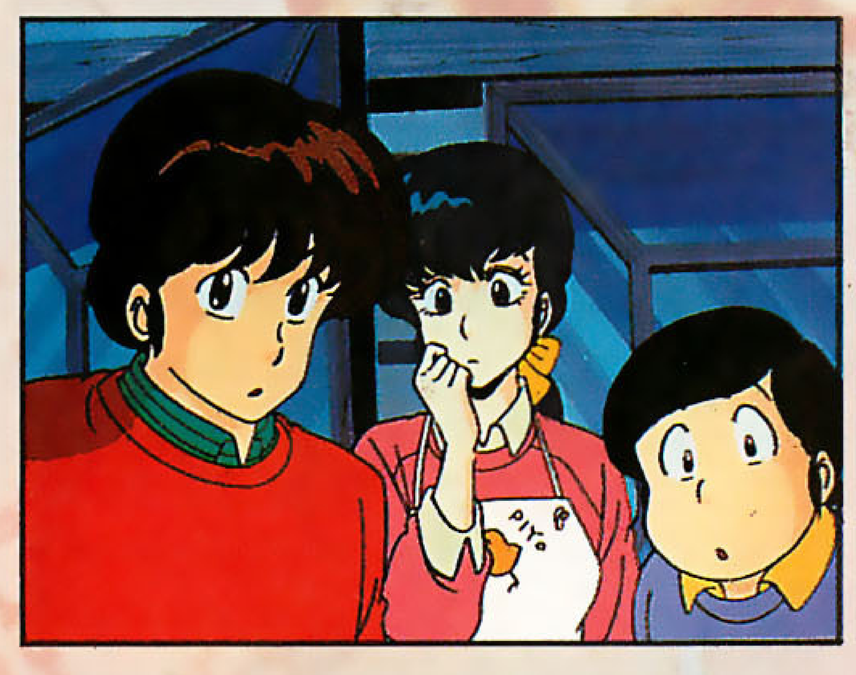
73) La fuga *(Rapimento alla Maison Ikkoku! Yagami si fa ospitare per lungo tempo.)*
74) La raccomandazione *(Cambiamenti nella disperata ricerca di un impiego! Addio al grande capovolgimento per Godai.)*
75) Nuova fuga *(Amore a tutti i costi! Yagami e Asuna non si lasciano intimorire dai fallimenti.)*
76) I crisantemi *(Aspetterò! L'enigmatica dichiarazione di Kyoko.)*
77) Il rifiuto *(Complimenti, Godai! A volte sei un vero uomo.)*
78) Il segreto *(È un segreto! Battaglia sul luogo di lavoro di Godai!)*
79) Sogni infranti *(Scusami, Kyoko! Lacrime. Il cestino del pranzo delle lacrime.)*
80) Pranzi deliziosi *(Tuffo al cuore per Godai! All'improvviso arriva Yagami vestita da coniglietta!)*
81) Il ritorno *(Ossessione d'amore! Asuna non si arrende davvero mai.)*
82) I due bambini *(Papà perfetto! La storia dei bambini tirati su da Godai.)*
83) Incontro a sorpresa *(Inseguimento a Yokohama. Kyoko è scappata?)*
84) Una notte fuori casa *(Frainteso al 100%! La scandalosa notte di Kyoko.)*
85) La sfida 2 *(È questo il*

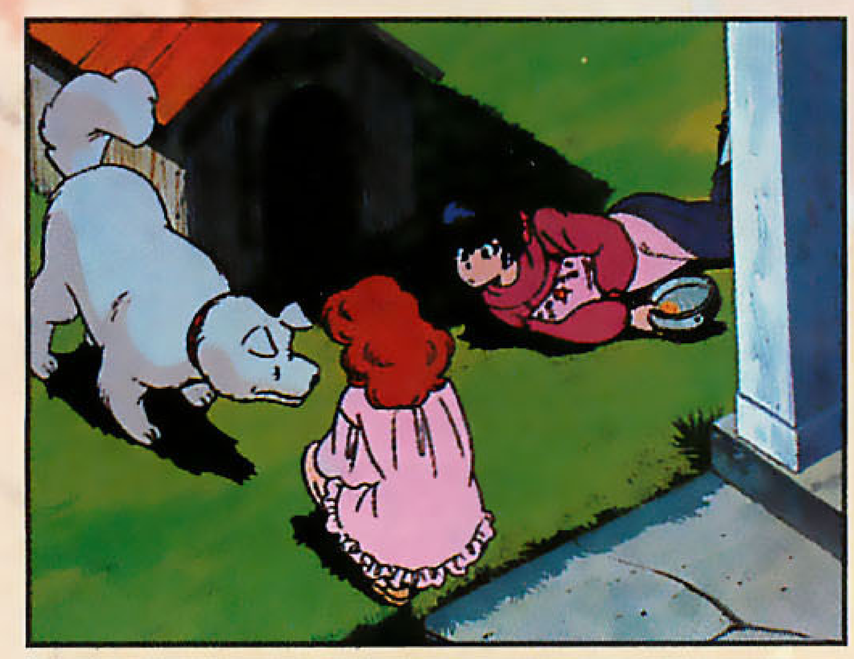
DOSSIER

luogo giusto! Il confronto fra Mitaka e Godai.)
86) Rivelazioni *(Notte da shock! L'insalata di Asuna nel giorno da ricordare.)*
87) Falsa notizia *(Asuna aspetta un bambino? La stupefacente proposta di matrimonio di Mitaka.)*
88) La visita *(Ancora amore? Il sapore del bacio di Kozue.)*
89) Proposta di matrimonio *(Un amore che non decolla! Oggi è separazione tra Godai e Kyoko?)*
90) Il nuovo gestore *(Kyoko lascia il lavoro! La Maison Ikkoku è solo un lontano ricordo?)*
91) Tentazioni *(Lo stupore di Kyoko! Akemi e Godai hanno una relazione illecita?)*
92) La dichiarazione *(Il matrimonio di Kozue! L'amore di Godai è per sempre?)*
93) Il lavoro *(Presentimento di primavera? I loro due cuori battono ardentemente!)*
94) Padre geloso *(Evviva! Godai è riuscito a formulare la proposta.)*
95) Il fidanzamento *(Oh, grazie! L'amore della nonna donato insieme all'anello.)*
96) Coronamento di un sogno *(Finché durerà quest'amore! Maison Ikkoku per sempre...)*

a cura di Irene Cantoni



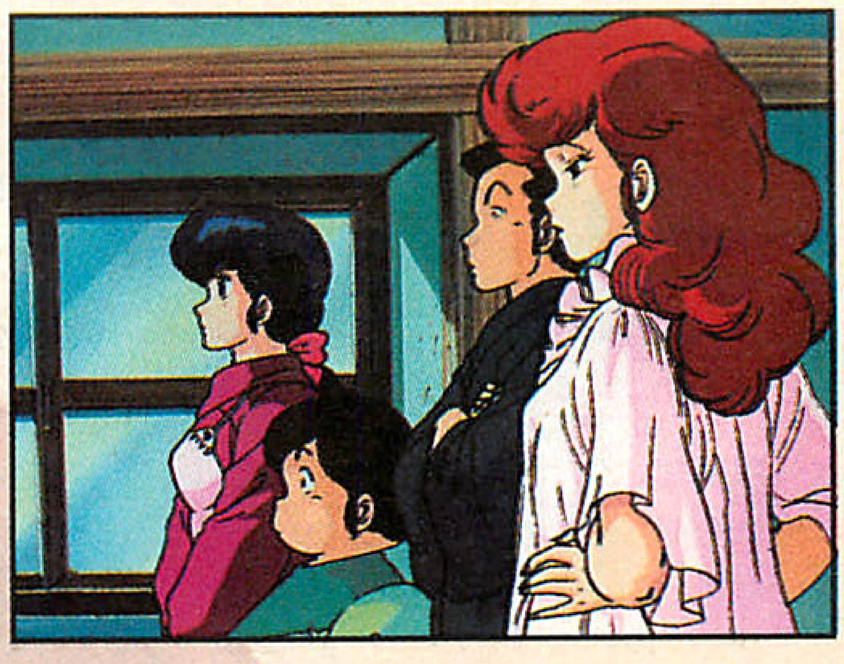


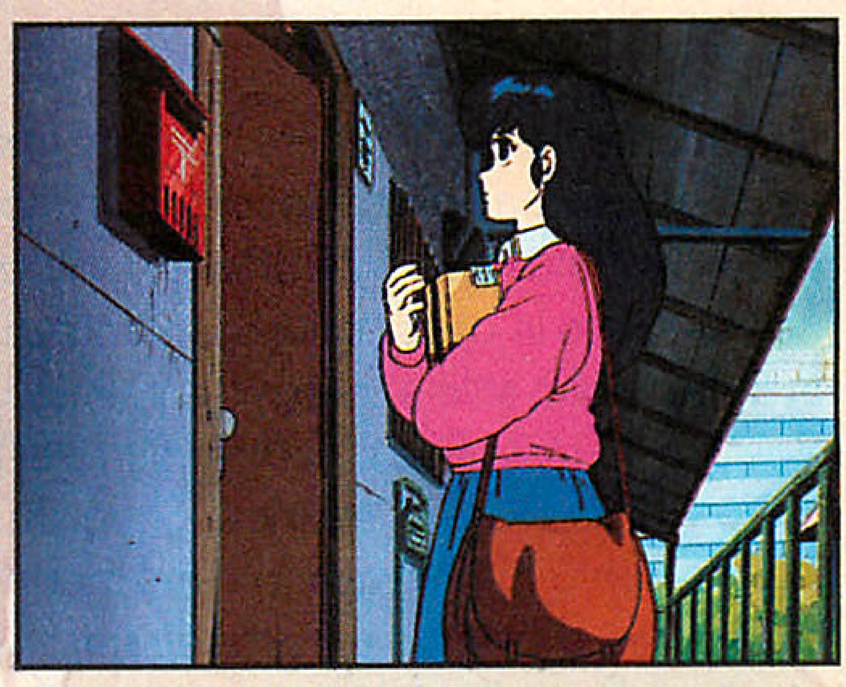


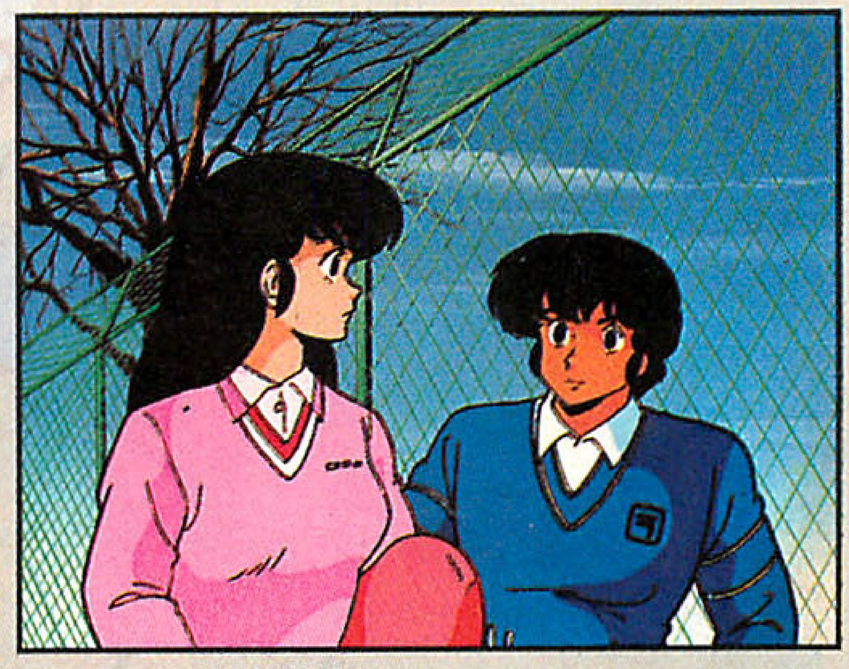
In *Uruseiyatsura* le canzoni erano per lo più tendenti al demenziale, e con cadenze molto ritmate, mentre per la dolce Kyoko sono stati scelti motivi più sentimentali, quasi malinconici. La colonna sonora della successiva serie *Ranma 1/2* si avvicina nuovamente a *Lamù*, ma non esita ad accostarsi anche all'altro genere sperimentato dalla Kitty Records con *Maison Ikkoku*. Passando ai testi, in definitiva i migliori versi di colonna sonora sono stati scritti per *Maison Ikkoku*. I telespettatori italiani hanno potuto apprezzarli se non altro dal punto di vista melodico in quanto le televisioni del circuito Junior TV hanno fatto conoscere una parte della soundtrack.
Purtroppo non esiste un CD che le contempli tutte, mentre è uscita di recente una raccolta di remix. La parte cantata è invariata, ma l'arrangiamento musicale, gli attacchi e il sottofondo risultano invece completamente rimaneggiati. Disprezzato dai puristi, questo CD è invece molto apprezzato dai fan della serie animata.
Per avere le versioni originali è necessario acquistare le serie BGM (Back-Ground Music), col vantaggio di ottenere anche le musiche contenute nelle varie puntate.
Oltre alle sigle, ogni tanto all'interno

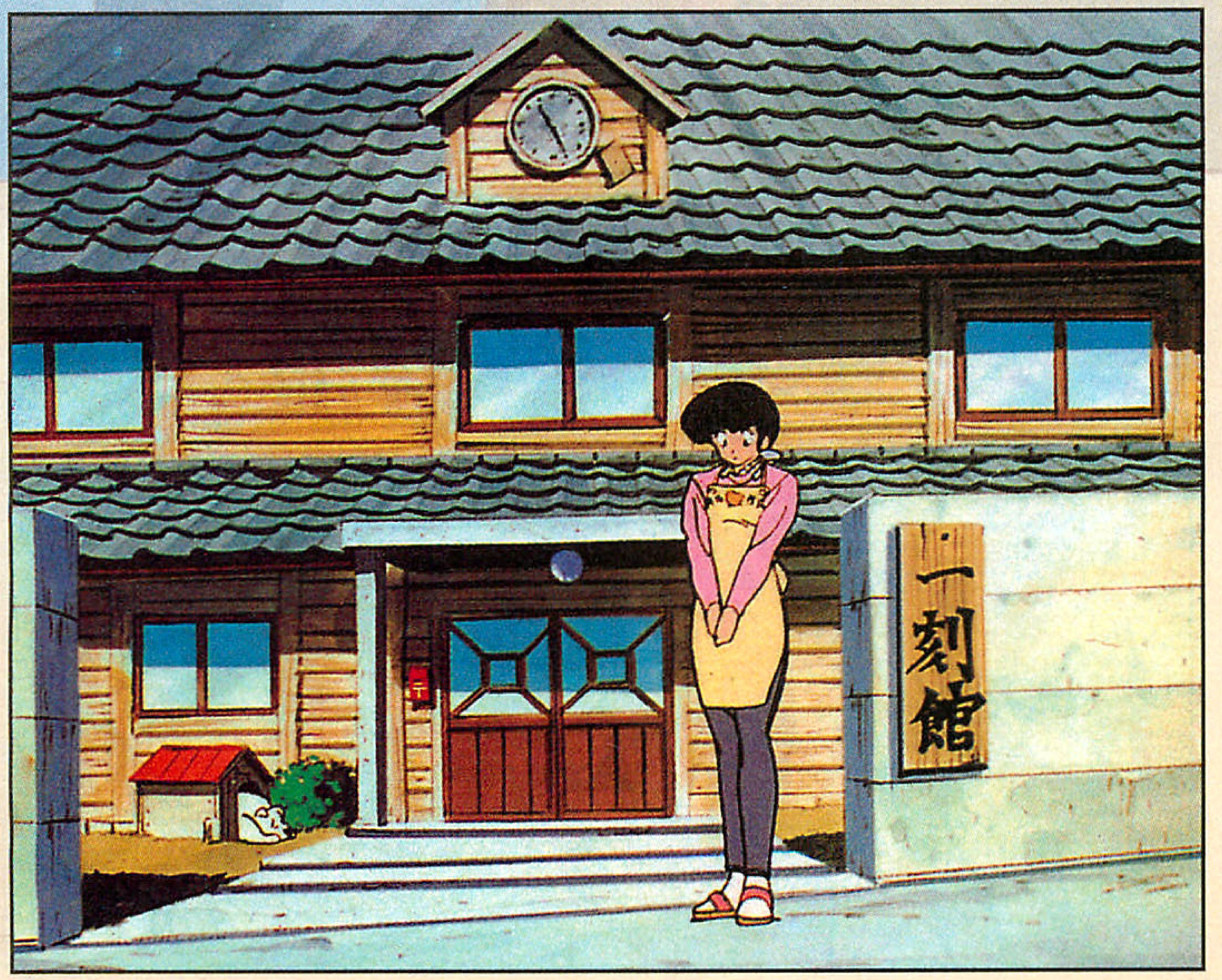
degli episodi vengono inseriti dei brani appositamente studiati. Due di questi, *Yokan* (Presentimento) e *Yume no iriguchi e...* (Verso la porta dei sogni...) risultano particolarmente interessanti in quanto eseguiti dalla stessa Kyoko Otonashi, con tutti gli abitanti della pensione chiamati a formare il coro (il gruppo al completo è effigiato sulla copertina del 45 giri). Si vede al microfono Kyoko che indossa il suo immancabile grembiule decorato dal pulcino, Ichinose impegnata nel solito ballo che si dimena insieme al figlio e Godai che non sa come comportarsi. In realtà, come logico, la voce è quella della doppiatrice, Sumi Shimamoto.
Le composizioni più adatte sono probabilmente quelle del trio Picasso, lente, persino tristi, ma senza mai toccare il fondo della disperazione, come *Sayonara no dessan* (Schizzo d'addio), *Fantasy* (Fantasia) o *Ci.ne.ma.* Indimenticabile anche la fugace apparizione di *Alone Again* e *Get Down*, cantate in inglese da Gilbert O'Sullivan.

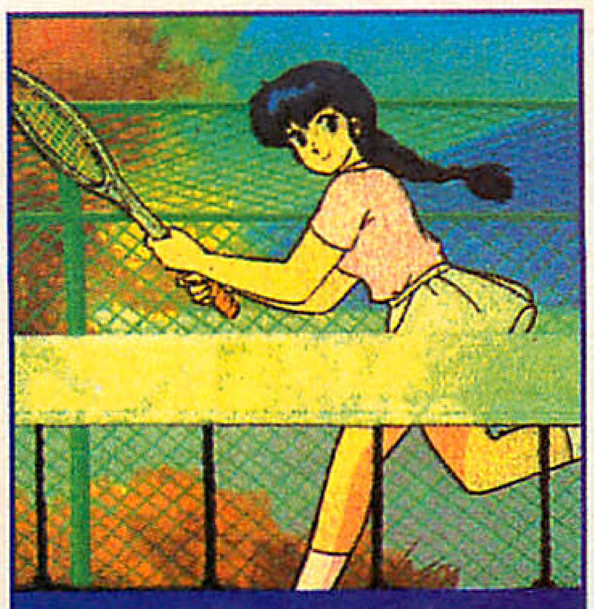
Tutte le immagini © 1986 Takahashi R./ Shogakkan - Fuji TV - Kitty Film. All rights reserved.
Si ringraziano per la preziosa collaborazione: Alex Marcomini, Irene Cantoni, Saburo, Gianclaudio Galatoli (Doro TV Merchandising) e Giancarla Dapporto (Junior TV).











DOSSIER

COMPACT DISC

I compact disc di *Maison Ikkoku* sono in totale 58, di cui 8 musicali e 50 drama (parlati).

Music Blend 1 (musicale/cantato)
Music Blend 2 (musicale/cantato)
Music Shake (musicale/cantato)
Music Sour (musicale)
Music Cocktail (musicale/cantato)
M.I. Ki mo chi (parlato/cantato)
M.I. Last Movie (musicale/cantato)

M.I. Forever Remix (cantato)
M.I. Drama Last Movie (parlato)
M.I. Sound Theater (parlato)
M.I. Drama TV (sono 48 CD parlati, ogni CD contiene 2 episodi)

DOSSIER

PROFILI

BASTARD!! E DINTORNI

A CURA DI DAVIDE CASTELLAZZI

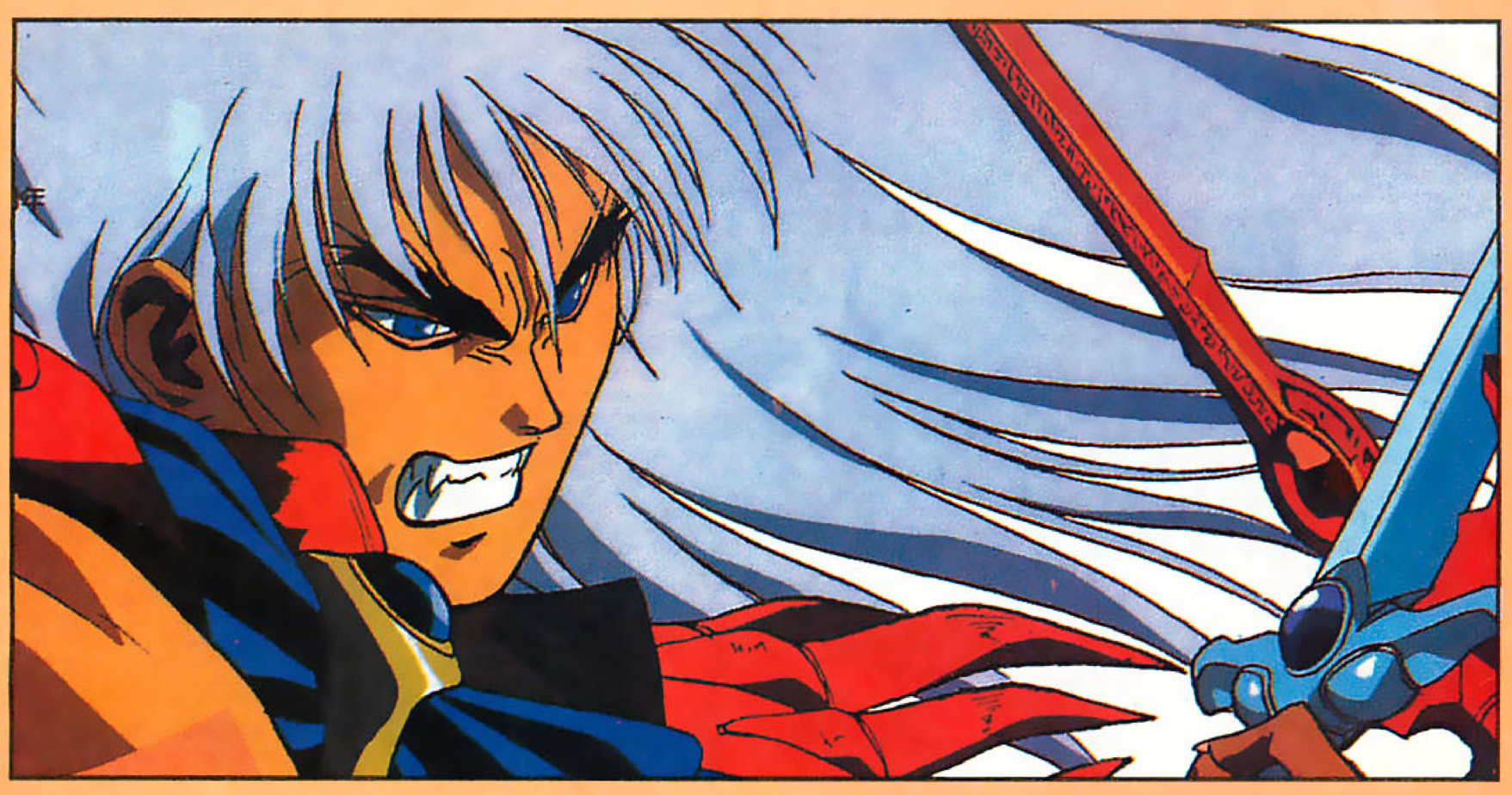
Finalmente anche il genere fantasy, finora totalmente assente, fa il suo esordio tra i manga editi in Italia, e lo fa con un titolo di tutto rispetto, *Bastard!!*, edito proprio dalla Granata Press. Interamente realizzato dal giovane autore Kazushi Hagiwara, che si è fatto le ossa come assistente di Dirty Matsumoto (autore poco conosciuto in Italia, dallo stile eccessivo e specializzato in manga sadomaso), in Giappone *Bastard!!* è stato serializzato tra il 1988 e il 1989 sul settimanale "Weekly Shonen Jump", della casa editrice Shueisha, per poi passare su "Jump Special", supplemento quadrimestrale del medesimo settimanale. Il manga ha riscosso nel suo paese d'origine un grandissimo successo, scagliando Hagiwara nel firmamento delle stelle del fumetto e spingendo i produttori di anime a dedicargli una serie di sei OAV, mentre i *tankobon* che raccolgono le puntate del manga sono già giunti al numero 13. Un fantasy, dicevamo, che si discosta notevolmente dalla

© 1988 Hagiwara K. - Shueisha

CONOSCI DRAGON QUEST *E CAPIRAI* BASTARD!!

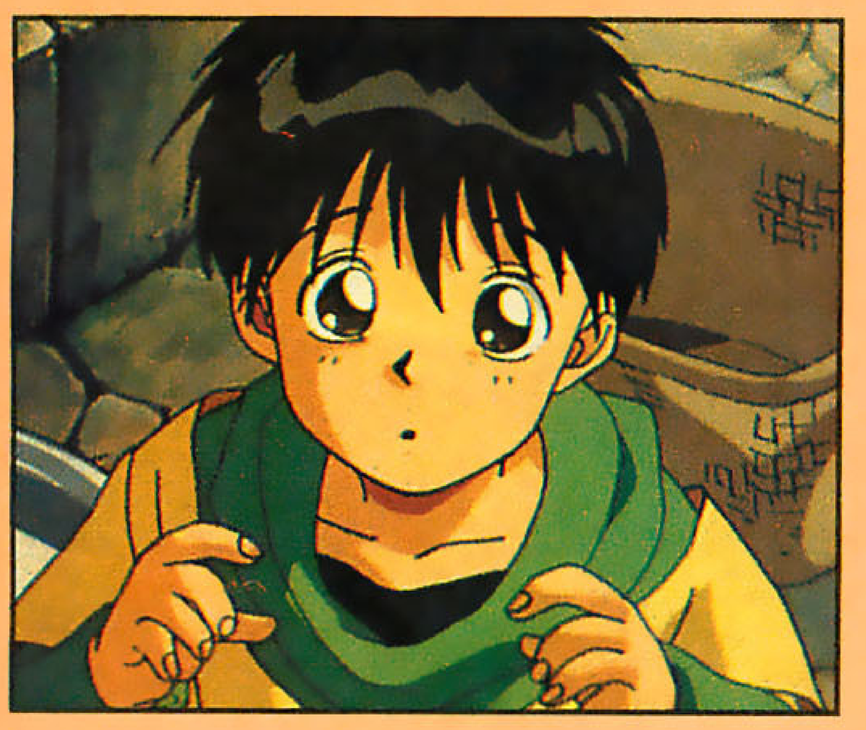
Per capire il mondo di Bastard!! *non basta essere esperti in manga o in anime: più che ai suoi innumerevoli predecessori a fumetti o a cartoni animati, la serie di Hagiwara si ispira difatti agli RPG, una sigla che ormai avrete letto tante volte su* **Mangazine**. *Cos'è un RPG? Ne esistono diversi tipi, da tavolo e da computer. Negli RPG da computer (Role Playing Games, letteralmente giochi di interpretazione di un ruolo) il giocatore assume l'identità di un personaggio, ma il suo fine non è solo quello di ammazzare nemici a pugni: all'interno di un mondo immaginario, dotato di una sua geografia e di sue regole, deve muoversi alla scoperta di un mistero a al salvataggio di una persona. Questo scopo viene raggiunto chiedendo informazioni alle persone che si incontrano sulla propria strada o cercando indizi lungo la via. In Giappone gli RPG di ricerca e indagine*

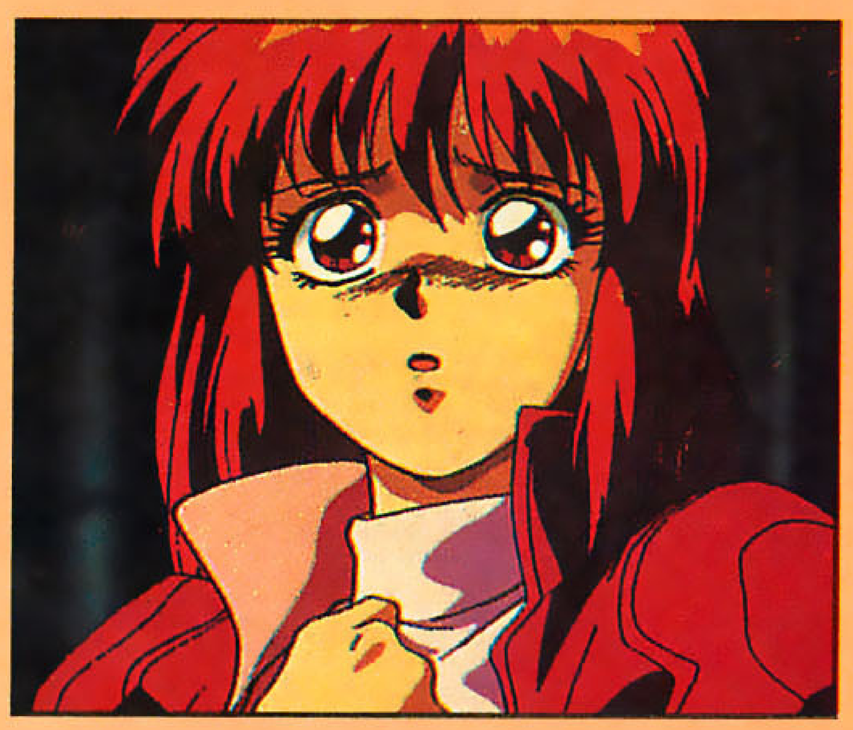
© 1988 Hagiwara K. - Shueisha



DOSSIER

tradizione nipponica, tralasciando samurai e ninja, per dedicarsi e ispirarsi, più che altro, alla fantasy di stampo occidentale che ha tra i suoi fondatori J.R.R. Tolkien e Robert E. Howard.
I personaggi si muovono in un mondo violento di stampo medievale, dove la magia recita una parte di tutto rispetto. Rushe Lenren, protagonista principale, è un adolescente, fifone, che se baciato sulle labbra si trasforma in Dark Schneider, via di mezzo tra un fortissimo e affascinante guerriero e un terribile mago. Tia Naut Yoko, figlia del Gran Sacerdote, è una quindicenne dal forte temperamento a cui il ragazzino è molto legato. Le loro strade incroceranno, a volte affiancheranno, quelle di principesse, guerrieri nerboruti, elfi, guerriere dalle procaci forme, maghi, fanciulle dagli abiti discinti, ecc., tutto un campionario di personaggi a cui ci siamo abituati grazie alla letteratura e al cinema fantasy anglosassoni, con una strizzatina d'occhio ai rolegame come Dungeons & Dragons. Azione e scontri fisici, questi i principali ingredienti delle lineari trame di *Bastard!!*. Dark Schneider combatte con un campionario di mostri tra cui troviamo demoni, dragon zombie, idre, draghi, troll, nonché potenti guerrieri e temibili stregoni. Hagiwara si sbizzarrisce nel disegnare personaggi urlanti e violentissimi combattimenti in cui corpi umani e demoniaci subiscono le amputa-





sono i dominatori incontrastati del mondo dei videogame. È Nintendo a produrre i più noti RPG, come Dragon Quest *e* Final Fantasy, *entrambi arrivati nel '92 alla quinta versione. Del primo di questi si è parlato peraltro lo scorso anno anche sui quotidiani italiani per un avvenimento straordinario per noi occidentali: il giorno dell'uscita di* Dragon Quest V *si sono infatti formati ben 12 km di fila davanti a uno dei negozi di Shinjuku che vendeva la cartuccia... Ma vediamo un po' cos'è questo* Dragon Quest. *Il protagonista della vicenda è un bimbo, a cui voi date il nome, che si imbarca col padre per un viaggio. Men-tre sosta in numerosi villaggi il piccolo (chiamiamolo X) ha la possibilità di fare esperienza di combattimento affrontando numerosi avversari, nascosti in caverne o in castelli. Oltre all'esperienza (=punti vita), ogni vittoria gli fa guadagnare dei soldi che gli consentono di comprare armi o erbe curative e dunque di diventare più forte e resistente. Tuttavia un giorno accade un fatto inatteso: Papas, il fortissimo padre di X, che lo ha sempre protetto, si sacrifica per difendere il figlio! Ora X è solo, e deve cominciare a pensare a se stesso. Le vicende continuano e X diventa grande, sino al punto di sposarsi e di avere dei figli, che addestra così come Papas ha allenato lui. Il suo obiettivo è ora quello di liberare la madre,*

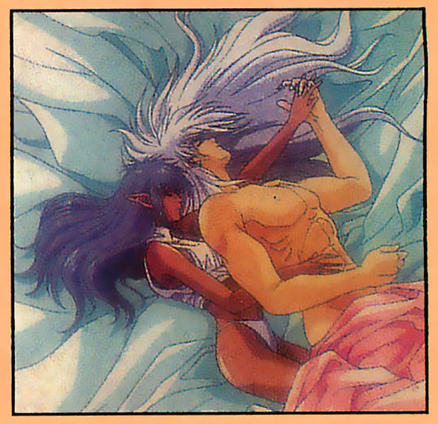
© 1988 Hagiwara K. - Shueisha

© 1990/1992 Riverhill Soft/Pandora Box/Araki Production

DOSSIER

tenuta prigioniera da un misterioso gruppo religioso che venera il dio del male. Dopo aver abbattuto la sacerdotessa, che altri non è se non l'assassina di Papas, X va oltre e decide di scendere nelle viscere della terra per combattere la divinità infernale che minaccia di oscurare il mondo. La vicenda è naturalmente più complessa e ricca di colpi di scena di quanto questo riassunto possa farvi capire: vivere però nei panni di X è una esperienza entusiasmante e eventi come la nascita dei propri figli (a cui siete voi a dare il nome!) emozionano più che se vi trovaste in sala parto! Il merito del successo di Dragon Quest *sta infatti nel grande realismo e umanità che trasudano anche dai personaggi minori. Ma veniamo alle connessioni con* Bastard!!*: innanzitutto questo manga ha in comune con molti RPG l'ambientazione, un mondo fantastico che sembra un medioevo dominato da maghi, stregoni, folletti ed esseri fatati. Ancora: ogni volta che vi trovate di fronte a un avversario, dovete scegliere tra varie armi o incantesimi che avete imparato con l'esperienza, badando bene al fatto che non tutti hanno lo stesso effetto su ogni rivale. Capacità deduttiva, velocità di riflessi, decisionalità e una buona memoria sono così elementi molto più necessari negli RPG che non la velocità nel premere i tasti del vostro pad! Ogni volta*

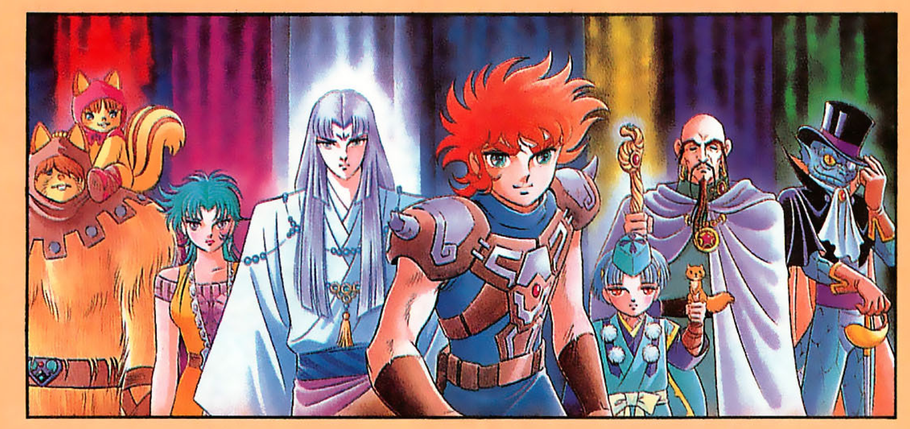
zioni e le trasformazioni più assurde, con membra strappate, corpi lacerati, petti che esplodono, ricordando, questa volta per esasperazione, un altro celebre manga, *Hokuto no Ken* (*Ken il Guerriero*), con cui *Bastard!!* condivide gli scontri furibondi dagli eccessi splatter e alcune ambientazioni desolate. Non mancano però le situazioni comiche di alleggerimento e i personaggi più tranquilli, come draghetti e bimbe elfo, necessari per rallentare la narrazione e alleviare le tinte fosche di questo manga violento e velocissimo. Dal punto di vista grafico *Bastard!!* è un vero trionfo. Con un tratto che ricorda quello del più famoso collega Masamune Shirow, Hagiwara crea delle tavole curatissime, piene di vignette di tutte le forme e dimensioni in cui domina un uso abbondante di retini fittissimi, utilizzati con grande maestria, che riescono a ricoprire una varietà di tonalità di grigio raramente vista in un manga. Con un tratto morbido e dettagliato Hagiwara porta sulla carta dei mostri esageratamente orrendi e delle fanciulle esageratamente belle, come in ogni fantasy che si rispetti, nonché dei cavalieri



© 1992 Shueisha-Hagiwara

dal portamento fiero e dalle spade taglienti. Ma nonostante tutto sono sempre i combattimenti a farla da padrone, combattimenti a colpi di spada, di sfere d'energia, di artigli, di pugni, con volti tesi, corpi stravolti, in grandi immagini a tutta pagina o vignette piccolissime e fitte nella stessa tavola, per un incredibile manga da cardiopalma e quindi sconsigliato ai deboli di cuore.

Due illustrazioni di Araki & Himeno con i personaggi del RPG *Burai II*. Nella foto basso, i 'buoni' sono: da destra i due Wosh (esseri simili a grossi Ewok), Gonza Plott e Maimai Plott; la bella Lilian Lancelott; il Drago di Ghiaccio Sakyo; il pirata Zan Hayate, protagonista della vicenda; il piccolo Koom Low Tam; il mago Alec Heston; l'uomo lucertola Lomhar Sebastian VII. Nella foto in alto i 'cattivi' sono, sempre da destra: il Generale delle Belve del Fuoco, Gasro; quello delle Belve della Terra, Mantos Gordon; il Generale delle Belve del Cielo, Simon Lucifer; lo spietato imperatore Vido Clérante; il Generale delle Belve dell'Acqua, Barbara Karen, con alle spalle il possente Generale delle Belve del Legno, Zordoba Jeek; il Generale delle Belve del Vento, Lee Shannon; infine il viscido Baja Shuho, Generale delle Belve del Ki, il principio spirituale taoista che unisce la materia.



© 1990/1992 Riverhill Soft/Pandora Box/Araki Production

DOSSIER

che vi si presenta di fronte un avversario, esso vi appare con una scheda che illustra in punti la sua Vita (quando arriva a 0 muore), il suo Potenziale Magico (se si azzera significa che egli non può più usare la magia... anche se capiterà molto più spesso a voi che non a lui!), mentre il libretto del gioco vi illuminerà sulle sue caratteristiche. Queste schede somigliano molto a quelle che, anche Bastard!!*, accompagnano l'entrata in scena di nuovi avversari: molti di questi (soprattutto gli Slime, sfere gelatinose più note in Giappone di Madonna o Michael Jackson!) sono peraltro tratti proprio dal mondo di* Dragon Quest*. Come già detto, i combattimenti avvengono attraverso l'uso di particolari incantesimi: anche questo concetto è stato ripreso in pieno da Dark Schneider, che si può definire una sorta di X adulto e... un po' più borioso e menefreghista! Siamo sicuri che sareste in grado di apprezzare il fumetto di Hagiwara infinitamente di più se foste pratici del mondo di un Dragon Quest o di* Final Fantasy*. Dragon Quest ha avuto anche un'edizione americana che può esservi utile a capire il meccanismo di gioco, anche se la sconsigliamo per le pessime traduzioni che ne sminuiscono il fascino. Comunque* Bastard!! *è già arrivato in italiano: chissà che un giorno non capiti anche a* Dragon Quest*!!*

a cura di F. Colpi

JUNIOR TV

DOSSIER

PORTFOLIO
KEN IL GUERRIERO

A CURA DI IRENE CANTONI E LUCA MILAZZO

LE COLONNE SONORE

Tra il 1986 e il 1987 sono stati prodotti quattro CD che raccolgono i brani del film (Canyon D30G0024), di parte della prima serie (Canyon D30G0038), di tutta la seconda (Canyon D30G0054), e ben dodici canzoni (Canyon D32G0065), cioè tutte escluse un paio che si trovano nel CD della prima serie. Purtroppo sono irreperibili i due album usciti solo su cassetta e LP prima del boom dei lettori digitali. La confezione non è delle migliori e i libretti sono lenzuolini ripiegati, ideati per essere usati anche su vinile e cassetta.

Ken è nato quando le sigle tv giapponesi stavano attraversando un periodo di transizione da semplici canzoni per bambini che narravano le gesta degli eroi della serie a pregevolissimi pezzi pop, con aperture ad hard rock e heavy metal, in cui i testi non hanno quasi relazione con i contenuti della serie.

Per *Ken* si seguì la strada di alternare vari interpreti nelle esecuzioni: gruppi con esperienza di concerti per le sigle vere e proprie (Kodomo Band, Crystal King),

Le copertine dei 4 CD di Hokuto no Ken: sopra la colonna sonora del film e quella della prima serie TV. Sotto le copertine della seconda e della raccolta delle canzoni (Edizioni Canyon Records).

LIBRO DI PROGETTAZIONE DELLA SERIE KEN IL GUERRIERO

Pag. 1

Anno 199X, la Terra venne avvolta da un manto di fuoco atomico!! I mari si seccarono e la terra si spaccò...

Tutte le creature viventi si estinsero, fuorché una: la razza umana non scomparve!! Però quello che rimane non è che un mondo di violenza, morte e oppressione. In questo mondo ora è sceso un uomo. È tutto pronto per l'avverarsi della leggenda dell'ultimo salvatore...

(Con queste parole stagliate su uno sfondo bianco si apre il libro di progettazione di *Hokuto no Ken*).

Pag. 2

(Si vede la copertina del primo volume di fumetti di Kenshiro. Sotto ci sono le parole:)

Se si vive, è l'inferno...

Se si muore, è l'inferno...

Diventa Ashura e combatti il male!! (Ashura è un demone della mitologia giapponese, ndr.)

Pag. 3

(Qui comincia la spiegazione vera e propria di come si muoverà la produzione. La traduzione è quasi letterale. Quasi tutte le pagine riportano delle figure di Ken o di altri particolari della serie a fumetti.)

un veterano specializzato in pezzi per la TV (Masato Komon), i doppiatori dei protagonisti (Akira Kamiya e Yoriko Yamamoto) per i brani interni. Sembra che Kamiya abbia supplicato la casa discografica di lasciargli dare il suo contributo musicale, ed è stato accontentato con ben tre pezzi! Il compositore per le due serie è Nozomu Aoki, più lento ad adeguarsi al clima di rinnovamento, tanto che all'inizio propone brani melodici: solo più tardi crea ritmi più adatti ad accompagnare i combattimenti di Ken. Il culmine dell'avvicinamento alle atmosfere rook viene raggiunto con *Silent Survivor* dei Kodomo Band o *Tough Boy* di Tom Cat, presente anche nella versione italiana. Nella versione televisiva il ritornello di quest'ultimo brano diventa peraltro «We Are Living, Living in the Eighties» (Viviamo, viviamo negli anni '80) in luogo di «We Are Living, Living in the Nineties» (Viviamo negli anni '90) com'è nel CD. Seguendo la moda, nei testi scompaiono i riferimenti alla serie, anche se in *You wa Shock* dei Crystal King resta il passaggio «Chi mi ostacola viene messo K.O. con la punta di un solo dito»..

Aoki, che già aveva lavorato in *Devilman* (1972), *Godam* (1976), *Star Zinger* (1978), *Galaxy Express 999* (1978), *Lulù l'angelo dei fiori* (1979) o *La balena Giuseppina* (1979), fu sostituito nel film da Yoshihisa Fukube, autore meno noto al pubblico televisivo.

GIOCHI E MODELLINI

Esistono numerose statuette, perlopiù di materiali plastici, dei personaggi di *Hokuto no Ken*. Del protagonista ne esistono due alte circa 25 cm., con pose diverse. Una è in vinile, materiale molto duro, compatto e resistente nel tempo. Il kit comprende due pezzi, tronco e le gambe, che devono essere assemblati, dopodiché bisogna cartavetrare il modellino per lisciare fastidiose e antiestetiche sbavature della plastica. Quindi si passa alla colorazione, che conferisce al modello maggior realismo e bellezza. Spesso la riuscita di un modellino dipende proprio da questa fase: noi vi consigliamo di usare l'aerografo, che permette di distribuire il colore in modo più uniforme e di ottenere ombre e sfumature che mettono in risalto la muscolatura, importantissima in Ken visto che entrambe le statuette lo mostrano a torso nudo.

La seconda di queste è in metallo e dunque un po' più difficile da lavorare, anche se l'esito può essere molto soddisfacente. Ken è rappresentato a torso nudo con un grande mantello che dalla spalla destra gli scende fino alle caviglie, rendendolo molto accattivante. In metallo esiste anche un modellino di Raoul, nella classica posa col dito puntato al cielo. He le stesse dimensione di quello di Ken, anche se, a giudicare dal fumetto, dovrebbe essere molto più alto.

In vinile e nella stessa scala si trovano anche Rey, Toki e Caio, quest'ultimo in casco e armatura. Vi sono anche modellini di circa 10 cm. non molto dettagliati, in polistirolo (non quello bianco a pallini, ma il materiale plastico usato per quasi tutti i modelli in scala di montaggio), dotati di una basetta che consente di farli stare in piedi. Tutti devono essere colorati.

Pupazzetto di plastica modello 'Big Jim'.

JUNIOR TV DOSSIER

Hard Action!! Ecco la super-exciting animation!!
In questi lunghi anni di animazione televisiva, sono nati molti prodotti diversi e particolari, prodotti che sono progrediti con l'evolversi dei tempi. Si è partiti con un grande successo come Tetsujin 28go *(Uomo di ferro 28), e lo stesso concetto si riconfermerà dopo una decina d'anni con* Mazinga Z. *Un altro grande lavoro stimolante è stato* Tiger Mask *(L'uomo tigre). Questo dimostra che ogni periodo ha i suoi lavori innovativi. Per questo abbiamo pensato a un prodotto completamente nuovo che possa dare un'impressione fresca e innovativa. Un lavoro così non si era mai visto e ha già catturato l'attenzione di milioni di lettori. Questo è il progetto* Ken il Guerriero *(fumetto serializzato su "Shonen Jump" a partire dal 26/09/1983).*
Fino a ora la maggior parte delle serie televisive era influenzata dalla nuova moda dei fumetti che tratta spesso storie di amore giovanile. Però questa volta siamo di fronte a una storia che non ha nulla a che vedere con la quotidianità e il protagonista non ha nulla di femminile. Abbiamo puntato tutto all'innovazione, per questo diamo molta importanza al progetto Ken il Guerriero.
Innanzitutto il protagonista è aggressivo, dal forte individualismo, impegnato in

JUNIOR TV

DOSSIER

una violenta e aggressiva corsa all'acquisizione della potenza attraverso l'uso di arti marziali sanguinarie. Sul suo petto porta impressa una cicatrice, che forma una costellazione di 7 stelle. Lui massacra il nemico non per semplice sadismo, bensì per sventare il pericolo che questi possa fare ancora del male.
La storia si svolge in un mondo bruciato dalle fiamme dell'olocausto nucleare, un mondo di oppressi terrorizzati, di violenza e di forte desiderio di pace. Tutte queste cose sono sottolineate al massimo. Gli uomini sono portati al limite della sopportazione ed è ora che appare il super protagonista, per riscaldare il cuore straziato di donne e bambini.

Pag. 5
In questo momento stanno avendo successo i film che trattano arti marziali spaventose come Shorinji Kenpo *o quelli interpretati da grandi attori come Bruce Lee e Jackie Chan. Mischiando questi elementi all'atmosfera esaltante degli 'spaghetti-western', nascerà questa nuova serie. È nato il nuovo eroe: Kenshiro.*

Pag. 6
L'arte marziale assassina di Hokuto si trasmette a un unico discepolo: Kenshiro, che la usa per salvare i deboli, mentre per i forti

Se non ve la sentite di costruirvi da voi il vostro Ken, è stato prodotto nel 1985 un giocattolo di Ken con un pulsante sulla schiena che gli fa lanciare un gancio con la destra, un po' come Big Jim!
Una nota per gli amanti dei giochi da tavolo: ce n'è uno su Ken, in scatola, il cui cartellone rappresenta le principali tappe che egli deve seguire per cercare Julia e che si gioca con i dadi e le carte allegate. A tutti buon divertimento!

VIDEOGAME

Hokuto no Ken è stato adattato un po' da tutti, dal Commodore 64 all'Atari ST. Per il Megadrive Sega, la versione occidentale e quella giapponese (in NTSC e dunque non utilizzabile su TV in PAL) presentano una piccola differenza: da noi quando Ken elimina i suoi avversari, questi volano fuori dallo schermo, mentre nell'originale esplodono: opera dei programmatori americani, che hanno imposto un blocco, che comunque si può facilmente eliminare premendo alcuni tasti in successione prima che inizi la partita. In entrambe le versioni il gioco non si chiama 'Hokuto no Ken' (i diritti del nome sono stati ceduti solo alla Nintendo) ma *Last Battle*. Anche i nomi dei personaggi sono cambiati, compresi Burt e Lynn che appaiono ma non partecipano ai combattimenti. Il gioco consiste nell'entrare nei panni di Kenshiro e abbattere numerosi avversari di quadro in quadro sino ad arrivare a uno particolarmente forte. Se lo si abbatte, si continua il gioco su altri livelli.
Per SuperNintendo sono state realizzate sei versioni, chiamata ognuna *Hokuto no Ken* con indici da 1 a 6. I primi quattro non sono apparsi in Italia e somigliao a *Last Battle* con una grafica migliore e i nomi originali dei personaggi. La quinta versione è un gioco di ruolo, dove cioè, invece di menare le mani, bisogna far muovere Ken alla ricerca di oggetti da ritrovare oppure a chiedere informazioni alla gente che incontra. Naturalmente i testi sono in giapponese e, considerando anche che la grafica non è delle migliori, noi italiani possiamo permetterci di evitarlo.
Il sesto gioco di Ken si trova anche da noi.
Ottimo nella grafica, rispetta nei fondali le situazioni della serie tv, per cui vediamo Ken e Raoul affrontarsi di fronte alla statua del Budda che tiene nella mano il corpo esanime di Julia, oppure Ken e Souther lottare davanti alla piramide di Nanto, e Caio apparire con la statua di Hokuto sullo sfondo. In questo gioco d'azione si confrontano due avversari a scelta fra gli otto disponibili: Ken, Heart, Rey, Souther, Raoul, Falco, Yasha Nero, Caio.
Ognuno di loro possiede le tecniche segrete che lo contraddistinguono nella serie tv. Vere chicche sono: il sonoro delle cento mani di Hokuto usate da Ken, con tanto di ATA!! finale; il fatto che Souther non subisce i colpi dei nemici finchè non se ne usa uno che simula la scoperta dei punti di pressione invertiti; la fine di Raoul che, come in TV, esaurisce l'energia e muore in piedi col dito puntato al cielo; il fatto che, se si riesce a superare tutte le battaglie senza usare il 'continue' ci si può confrontare con lo Spirito di Hokuto, un Kenshiro tutto grigio dalla potenza inaudita!
Il giocatore può scegliere qualsiasi personaggio, ideando controsensi divertenti quali la lotta tra Rey e Caio. Da perderci i pomeriggi!

Cartuccia Super Famicon Nintendo, Hokuto no Ken 6.

LO 'SCACCIAPENSIERI'

Poco impegnativo, lascia scoprire tutti i segreti in pochi minuti ed è solo per noia che si finisce per perdere. Il campo di battaglia assomiglia a un tempio da cui i nemici sbucano secondo schemi prevedibili: l'importante è colpire in continuazione cercando di ottenere il punteggio più alto ed evitando di morire più di due volte. L'unico motivo per l'acquisto può essere il disegno sulla confezione, senonché anche questo non è dei migliori (vedi foto a fianco).

IL GIOCO PER GAME BOY

Distinto dalla confezione nella versione occidentale (più carina) e in quella giapponese (un po' confusa e con tanto di scritta "Da usarsi e vendersi solo in Giappone'...), è composto di 10 livelli, terminati i quali si può ottenere una password che permette di ricominciare il gioco con più potenza ed esperienza. Si può scegliere tra vari personaggi (ma la scelta è definitiva!), ma non è detto che un Raoul o un Caio siano più forti di un Jagger o un Wiggler. A ogni quadro la potenza si ristabilisce e così qualche defaillance non influisce sulla continuazione del gioco. Se si hanno due giochi uguali si può sfidare un amico uno contro uno od organizzare un torneo tra due squadre di cinque elementi. La definizione grafica, tenuto conto delle dimensioni dello schermo, è discreta: i personaggi si riconoscono con facilità e curati sono anche gli sfondi, simili a quelli televisivi. Si può vedere Ken vestito come nella seconda serie affrontare Shin o Heart combattere con Falco! La possibilità di avanzare un po' a destra e sinistra e di lanciare l'avversario fuori dallo schermo rende il gioco movimentato e divertente, tantopiù che l'energia si consuma lentamente e si può giocare a lungo: basta essere veloci, attaccare a ripetizione e non scappare, perché ci si rimetterebbe. Il primo livello è molto semplice, ma la difficoltà aumenta di molto nei successivi: però ogni avversario può essere abbattuto con un colpo particolare e, una volta capito il trucco, si può procedere senza difficoltà verso la schermata finale dove, dopo le congratulazioni, sfilano tutti i personaggi e i credits. Nella foto in alto la cartuccia per Game Boy versione giapponese. Sotto la versione venduta in Italia (Toei-Nintendo).

PARTICOLARITA'

Concludiamo con un po' di questioni e incongruenze non ben chiarite dalla serie tv. Un giochino: siete riusciti a individuarle tutte anche voi? O ne conoscete delle altre? Fateci sapere!

rappresenta l'angelo della morte! Sul suo petto bruciano quelle 7 ferite a forma di stella che preannunciano la crudeltà della sua arte marziale. La morte è l'unico risultato possibile dopo aver assaggiato la sua tecnica!!
1) A ogni combattimento utilizza una tecnica diversa di uccisione.
2) Come nelle serie di robot, si fa spesso uso di oggetti come nunchaku, catene, coltelli, spade, archi, ecc., per aumentare la spettacolarità.
3) Si prendano per esempio i lottatori di pro-wrestling.

Pag. 7
Per colpa dell'olocausto nucleare tutta la struttura sociale umana è crollata, lasciando l'uomo alla mercé di se stesso. Tutto lo scenario deve ricordare la distruzione: città, strade, montagne, tutto è avvolto dal deserto. Gli uomini si massacrano per il poco cibo rimasto. In questo mondo Kenshiro non possiede che un'arma: il suo stesso corpo.

Pag. 8-14
(Presentazione di Kenshiro e delle sue tecniche principali, riportando la pagina del fumetto con la tecnica in questione. In tutto sono 7 tecniche più la pagina di presentazione.)
Kenshiro: tramandatore unico della sacra scuola di Hokuto. È in grado, trami-

JUNIOR TV

DOSSIER

1 - Nella seconda serie, quando Raoul, Toki e il piccolo Ken lasciano l'isola dei Demoni, Toki ha i capelli bianchi e mossi. Ma in un flashback della prima serie non li aveva lisci e scuri?
2 - Quando nella prima serie Toki e Raoul incontrano Ryuken, sono soli. Che fine ha fatto il piccolo Ken in fasce?
3 - In entrambe le serie, la voce fuori campo annuncia che sono ambientate nel 199X. Ma la seconda, a giudicare dalla crescita di Burt e Lynn, non inizia almeno dieci ani dopo la prima?
4 - Perché Ken, Toki e Raoul sono sull'isola dei Demoni? Per la guerra imminente? Ma Ken non è già adulto quando questa scoppia?
5 - Dalla seconda serie si evince che Toki e Raoul sono cresciuti sull'isola dei Demoni: ma perché le tombe dei genitori sono sulla terraferma?
6 - Nella seconda serie, tutti i personaggi sono invecchiati. Perché solo Ken è ancora giovane?
7 - Perché nelle 109 puntate della prima serie non è mai stata citata la bimillenaria scuola di Cento?
8 - Chi è l'Imperatore che resta sempre nell'ombra nella seconda serie?
9 - Nella seconda serie Raoul sembra un salvatore che ha viaggiato per mari e monti, mentre nella prima è il cattivo per eccellenza e non si è quasi mai mosso dalla sua dimora!
10 - Nella versione manga Ken incontra subito Shin alla Croce del Sud. Perché in TV ci mette così tanto?
11 - Nel fumetto Julia si suicida subito, mentre in TV si toglie la vita il giorno prima dell'arrivo di Ken.
12 - Julia non ha mai accennato a un fratello. Allora da dove salta fuori Juza delle nuvole?

13 - Nel manga Raoul ha un figlio! Ma la madre chi è?
Queste sono solo alcune delle domande che possono sorgere. Le altre le lasciamo al vostro spirito di osservazione e di logica.

A fianco una copertina dell'anime comics pubblicato in Giappone dalla Shueisha.
Sopra la copertina della videocassetta del film in versione italiana (Granata Press).

Questo articolo è realizzato in collaborazione con Giancarla Dapporto (Junior TV) e Gianclaudio Galatoli (Doro TV Merchandising).
Ken il Guerriero © Bronson, Hara/Shueisha-Toei Animation. SuperFamicom, SuperNintendo, GameBoy sono marchi registrati Nintendo. (I prodotti Nintendo sono distribuiti in esclusiva da Linea GIG).
Si ringraziano: Emiko Ando (Toei doga), Federico Colpi e Alex Marcomini. I laterali sono a cura di Saburo.

te pressioni, di far esplodere dall'interno i corpi dei nemici che incontra. Porta sul petto una ferita formata da una costellazione di 7 stelle. Il suo volto è triste e cupo, come quello di un animale randagio, come un lupo solitario.

Pag. 15-19
(Presentazione di Burt, Lynn, Julia, dei gruppi Z, King, Goran)

Pag. 20-25
(Descrizione di una storia tipo, con dialoghi e parte di scenario. Si tratta del prototipo della prima puntata, la stessa del fumetto.)

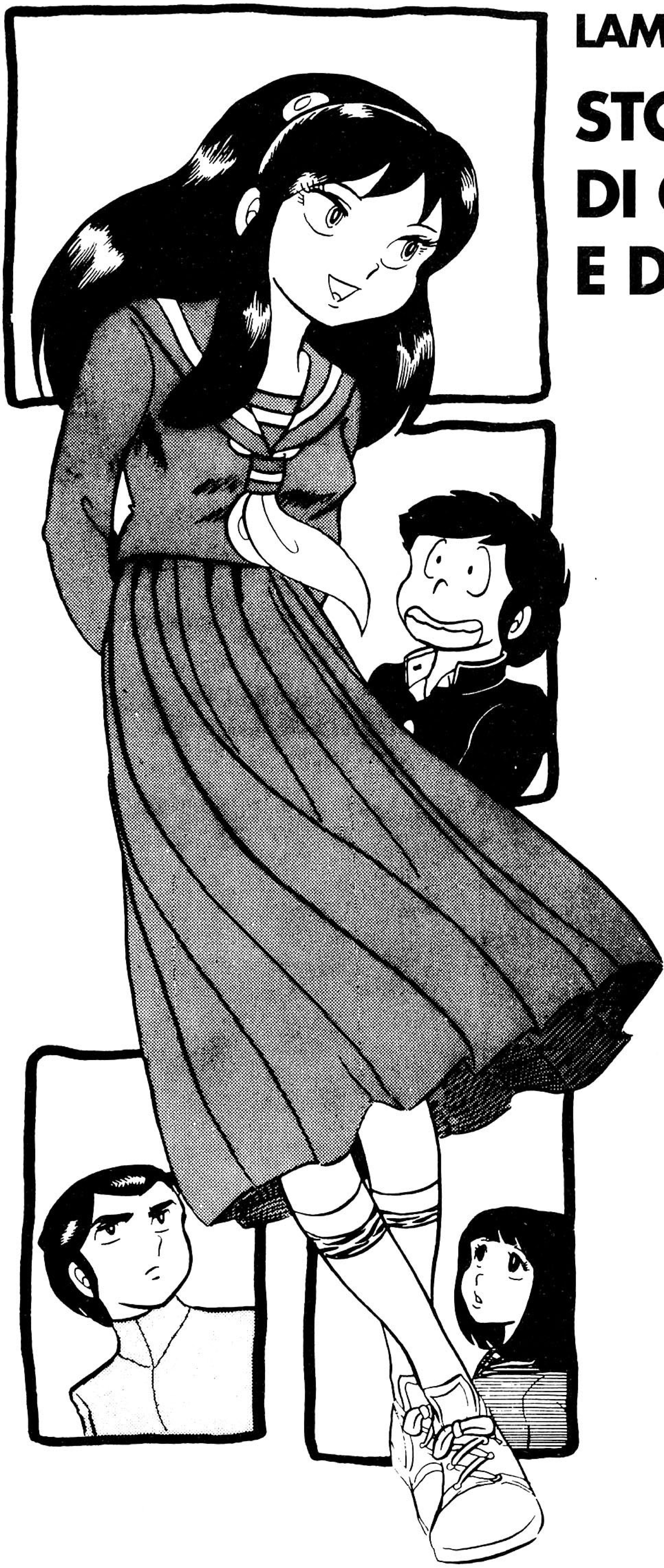
Pag. 26-28
(Vi si riportano le lettere di due piccoli fan di Kenshiro, Toyokazu Nonaka - 12 anni - e Toshiyuki Itaga - 13 anni -, che in parole semplici ma efficaci descrivono il loro amore per la serie. Sembra di leggere "Cuore di Manga".

NOMI ORIGINALI E NOMI ITALIANI

Non che siano stati molto modificati, più che altro si tratta di un adattamento alla nostra lingua, ma un confronto, anche se parziale, merita di essere riportato.
Julia = Yulia (o Yuria)
Burt = Batt
Jagger = Jagi
Raoul = Rao
Hio = Hyo
Caio = Kaio.

LAMU' PARTE 26

STORIE DI CORNA E DI DOLORE



BUON_ GIOR NO_

CIAO !

CIAO !

SALVE, LAMU' !

C'E' TESO_ RUC_ CIO ?

ATARU? FIGURATI SE A QUEST' ORA ...

NO, INVE_ CE E' QUI ! C'E' LA SUA BORSA!

EH ?!

UN EVEN_ TO COSI' RARO NON PUO' CHE ESSERE SEGNO DI SVENTU_ RA!

OGGI SEN_ TO CHE ANDRA' A FINIRE MA_ LE!

SE CERCHI ATARU, E' ANDATO DA QUAL_ CHE PARTE CON SHINOBU !

EH ?!

DEVO RIPESCAR_ LO SUBITO ! TESORUC_ CIO E' IN PERICOLO !

MI CHIEDO COSA SIA PIU' PERICOLO SO PER _ LUI ...

STA-VOLTA L'ACCOP-PO!!

LAMU', STAI ATTENTA!!

STATE PER SBAT-TERE!!

QUEL PORCO! SI DIMENTI-CA CHE E' SPOSATO E STA SEM-PRE A CIAR-LARE CON QUELLA SHINOBU!

AH, LAMU'!

SPUNC

AAH!

E' MEN-DO!

AAH!!

OH, SEI PROPRIO IMPA-ZIENTE! SALTARMI ADDOSSO COSI'! MA E' PROPRIO LA TUA IMPULSI-VITA' CHE MI PIACE!

MA CHE...?! VIA DAI PIEDI!! E' TESO-RUCCIO CHE CER-CO!!

NON AGITARTI! SI STANNO ANNODANDO LE CORDE! LE COR...

URK!

ODIO!

STUMP STUMP

MA-DON-NA!

ATARU! SI PUO' SAPERE PERCHE' MI HAI PORTATA IN UN POSTO DEL GENERE?

SHINOBU! PRETENDO DA TE LA MASSIMA SINCERITA'...

DIMMI! DAVVERO TI PIACE TANTO MENDO?!

CERTO CHE SI'!

COME "CERTO CHE SI'" ?!

NATURALE!

E' PIU' GENTILE, PIU' BELLO E PIU' RICCO DI TE!

SHINOBU!! GUARDAMI NEGLI OCCHI!!

CONOSCI UN ALTRO CHE SAPPIA GUARDARTI CON TALE SINCERO INTERESSE?!

NO... NON FARE LE FACCE STRANE!

NON SO QUALI CASTELLI IN ARIA TI STIA COSTRUENDO, MA SAPPI CHE NELLA VITA E' SEMPRE MEGLIO PUNTARE ALLE COSE UMILI!

DI CHE STAI PARLANDO?

PER ESEMPIO, SE TU DIVENTASSI LA MOGLIE DI MENDO...

SIGNORA MENDO

LA CASATA MENDO HA UNA TRADIZIO-NE STORICA SECOLARE !!

NON POSSIAMO CERTO LASCIARE INFANGARE IL NOSTRO NOME FACENDO ENTRARE NELLA NOSTRA FAMIGLIA UNA SEMPLICE PLEBEA !

ANCHE SE SEI LA MOGLIE DI SHUTARO, SAREBBE UNA VERGOGNA INTOLLERABI-LE PER NOI ACCOGLIERTI AL NOSTRO STESSO LI-VELLO ! PERCIO' DOVRAI LAVORARE COME DONNA DI CASA !

SIS-SI-GNO-RA !

NON TI E' CONSENTITO MANGIARE ALLA NOSTRA STESSA TAVOLA ! MANGIA LI', IN CUCINA !

UUH, CHE TRISTEZ-ZA !

SENZ' ALTRO FINIRA' COSI' !

MA IN CHE ERA CREDI CHE STIAMO VIVEN-DO ?!

CON UNA FAMIGLIA COME QUELLA NON C'ENTRA L'EPOCA ! QUELLI VIVONO ANCORA NEL SISTEMA FEUDALE ANCHE SE IL MONDO ATTORNO A LORO E' CAMBIATO !

COME POTREI LASCIARTI SOFFRIRE IN QUEL MODO ?!

ATARU ...

TU... MI AMI VERAMENTE SINO A QUESTO PUNTO?!

CERTO! QUESTA E' UNA DIMOSTRAZIONE DI QUANTO IO TI VOGLIA BENE!

AAH... IO... SONO STATA UNA STUPIDA!

OSARE RIVOLGERE LA MIA ATTENZIONE ANCHE UNA SOLA VOLTA A UN ALTRO UOMO!

NON PREOCCUPARTI! DIMENTICHIAMO IL PASSATO!

TRADIRE IL PROPRIO PARTNER E' NELLA NATURA UMANA!

STINOBU!

ATARU!

PLOMP

AAGH!

OUCH!

CHE... CHE CAVOLO ...?!?

TESO-RUCCIO! T'HO TROVATO !!

FLAP

YAGH!

SHINOBU, DOVE SEI ?! SHINOBU !!

ARK!

SCU... SCUSAMI! COL MIO PE-SO, TI AVRO' FATTO MA-LE...

N...NO! FIGURATI...!

CHE TI SUCCEDE ? E' TUTTO A POSTO ?

SI', CERTO... E' UNA SENSA-ZIONE BELLIS-SIMA...

MENDO, VIA DAI PIEDI!

SHINOBU, CHE STAI DICENDO ?!?

AAH, PROPRIO COME PENSA-VO...IO IO...

SHI-NO-BU!

CHE GIOIA!! MENDO M'E' ATTER-RATO SOPRA!!

FALLIMENTO
TE-SO-RUC-CIO!
FUORI DAI PIEDI!!
PENSARE CHE SAREBBE BASTATO UN ALTRO POCO...!!
PERCHÈ CAVOLO QUEI DUE SONO PIOVUTI GIÙ DAL CIELO ?!?
TESORUCCIO! PERCHÈ SEI ARRABBIATO ?!
FRUSH
SILENZIO! COME POTETE CAPIRE VOI CHE VOLATE PER L'ARIA COSA PROVA UN ESSERE COME ME CHE STRISCIA SULLA NUDA TERRA ?!?
NON CAPISCO ...
LUI, A DIFFERENZA DI ME, CHE TRASCENDO DALLA MENTALITA' DEL POPOLINO...
...È ATTIRATO DALLE DONNE DALL'APPARENZA COMUNE, COSÌ COME È COMUNE LUI!
APPARENZA COMUNE?
IO, NON SONO COSÌ ANCH'IO ?!

CHISSA' COME SARA' UNA DONNA COMUNE, DI QUELLE CHE PIACCIONO A TESORUCCIO ?!

CHE SIANO PROPRIO COME SHINOBU ?

FLASH

UHMM, ALLORA ...

E' PIU' O MENO COSI' ...

AH! PERO' SHINOBU NON HA LE CORNA !

ALLORA, LIQUIDO CHE AMMORBIDISCE LE CORNA...

CERTO CHE SE MI ECCITO UN PO' MI RITORNANO COME PRIMA PERO'...

SPLAT SPLAT

EH EH! SEMBRANO FERMACAPELLI!

PLOP

STUMP

CHE PALLE! ADESSO TOCCA A MATEMATI_CA!!

CRIEEK

EH?!

UH?! QUESTA SVENTOLA C'ERA GIA' DA PRIMA IN CLASSE NOSTRA?!

CHE SIA NUOVA?

...

POSSO SEDER_MI QUI?

C... CERTO!

SLUPP

MA E' IL MIO BAN...

TU, SIEDITI PER TERRA, LA' DIE_TRO A TUTTI!!

UUH, CHE ROBA!! SIMILI BELLEZ- ZE SI VEDONO DI RADO!!

I...IO SONO IL CAPOCLAS- SE!

SE C'E' QUALCOSA CHE NON TI E' CHIARO E CHE VUOI CHE TI SPIE- GHIAMO, RI- VOLGITI A ME! QUI HAI INDIRIZZO E NUMERO DI TELEFO- NO!

ATARU!

ALLORA QUELLE CHE MI HAI DETTO STAMATTINA ERANO TUTTE BALLE ?!

COOSA?! SBAGLIO O STAMAT- TINA SEI STATA TU A LASCIAR- MI LI' COME UN PIRLA!

NON CAPISCI!

NON SAI QUANTO HO SOFFERTO IN QUEL MOMENTO! MA ORA HO TRATTO LE MIE CONCLU- SIONI!!

"STUMB" "STUMB"

STARAI SOTTO A QUESTA CATTEDRA FINCHE' DITE NON RESTE- RA' CHE LO SCHELE- TRO!

GRR GRRR GRR RRR!!

WAAGH! L'INCRE- DIBILE HULK!!

IO SONO IL VICECAPO-CLASSE. SE C'E' QUALCO-SA CHE VUOI CHE TI SIA SPIEGATO, RIVOLGITI A ME !

AH !

VISSH

QUE-STO PORCO !!

SUBITO ALLUNGA LE MANI SEI SENZA RITEGNO !!!

SENTI CHI PARLA !

TR' R' TR' R'

SE TI LASCIAS-SI UNA BELLEZ-ZA SIMILE, LA PORTE-RESTI ALLA PERDIZIO-NE !

TU, PIUTTO-STO ! VORRESTI ATTIRARLA A TE CON I TUOI SOLDI, DIVERTIRTI UN PO' E POI BUTTAR-LA VIA QUANDO TI FA COMO-DO, EH ?

AAH, GLI UOMINI SONO TUTTI UGUALI !

VIA! VIA! IIRK!

VIA TUTTI ! SHINOBU SI SCATE-NA !!

STUMB STUMB

YA EEE EEE RKK !!

SHISH

UGH !

BLAMM

SBLAMM

SBLAMM

A TER-RA!

E LA SVENTO-LA?

AH, CHE SPAVENTO!

...

GUA ... GUARDA!!

SI, PROPRIO COSI'!

EHI, MA SEI UN' ATLETA ??!!

STUMB

TUTTO A POSTO ?!

SÌ, GRAZIE !

AH! SAN-GUE DAL NASO !!

SPRITCH

CHE ROBA INCRE-DIBILE !

STA APPICCICATA AD ATARU COME SE AVESSE OCCHI SOLO PER LUI !

AAH, QUESTA BAMBOLINA, ORMAI E' COTTA, E' COTTA !

PER ME, PER ME, PER ME !!

MO-RO-BO-SHI !!

TU, HAI LAMÙ, NO ?!

NON PUOI PERMETTER-TI DI TRA-DIRLA !

LAMÙ !

LA DO A TE !

CO-SA ?

TE LA LA-SCIO!

. . .

GRR

PLINK

CHE TI SUCCEDE?!

SPLAT

...

SWISS

CHE PECCATO...

COSÌ TU HAI GIÀ UNA RAGAZZA CHE SI CHIAMA LAMU'...

NO, SONO IO CHE NON DEVO METTERMI IN MEZZO TRA TE E LA TUA DONNA...

PLINK

VORREI CHE TU TRATTASSI LAMU' CON TUTTA LA GENTILEZZA DI CUI SEI CAPACE!

ORMAI L'HO DATA A UN ALTRO!!

EH, EH, EH! NON PREOCCUPARTI, E' TUTTO A POSTO! L'HO PASSATA A MENDO!

SU...SUL SERIO?! TI PIACCIO COSÌ TANTO?!

PLINK PLINK

TI AMO!!

ALLORA PROMETTI CHE RESTERAI CON ME TUTTA LA VITA?!

LO GIURO!

BZZONNG

L'HAI DETTO!! HO SENTITO QUELLO CHE HAI DETTO !!

WAARGH! LAMU'!

STRAP WI

E LA LEZIONE ?

PROFESSO-RE, NON CONVIENE CHE S'AVVICI-NI, ADESSO! NE VA DELLA SUA INCOLU-MITA'!

LAMU'! MOROBOSHI L'HA DETTO, NO?! ADESSO TU SEI MIA!

MIA!!

MENDO!! MENDO!! TI PREGO!! EVITA DI FARE FIGURE COSÌ IDIOTE! NON ROMPERE L'ILLUSIONE D'AMORE CHE C'E' IN ME!!

COSÌ STARAI CON ME PER TUTTA LA VITA, EH? EH?

E' UN INFERNO! E' UN INFERNO!!

FINE DELL'EPISODIO.

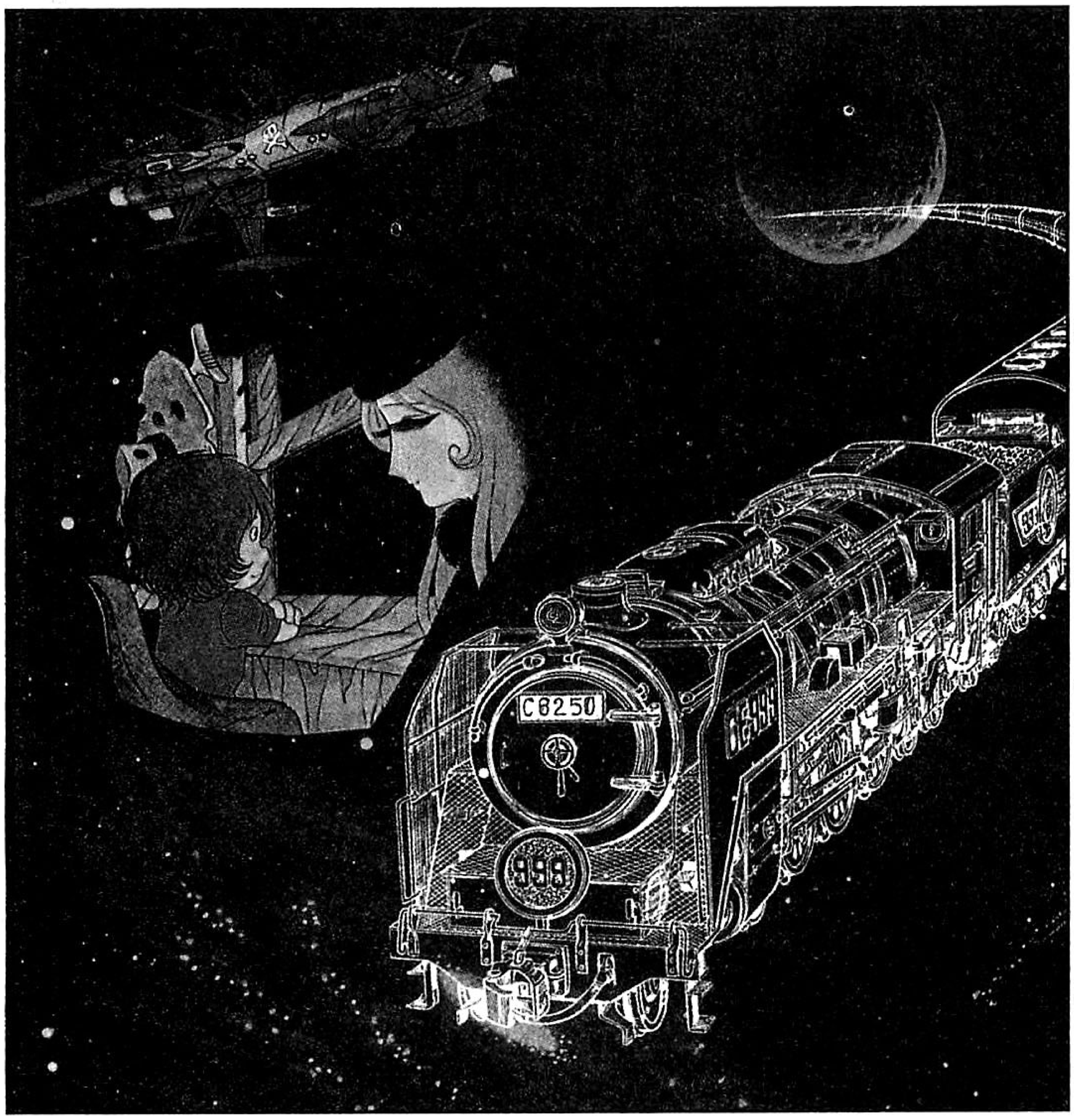
CUORE DI MANGA

GRAFFITI

Galaxy Express 999

di Davide Castellazzi

Nonostante si tratti di un mezzo di trasporto abbastanza datato e superato in efficienza da mezzi più moderni e veloci, il treno ha sempre esercitato sul sottoscritto, ma credo sull'immaginario collettivo in genere, un particolare fascino.
Sarà perché il treno è stato il primo mezzo di trasporto a permettere lunghi spostamenti in tempi relativamente brevi. Sarà perché inconsciamente lo leghiamo alla rivoluzione industriale o ai film western visti da ragazzini, nei quali cadeva costantemente vittima di assalti da parte di pellerossa o terribili fuorilegge. Sarà perché un viaggio in treno dà veramente l'idea del viaggio vissuto, sentito, e con lo sguardo rivolto fuori dal finestrino vediamo il paesaggio scorrere veloce ma non tanto perché ogni singolo particolare dell'ambiente circostante non rimanga impresso nella memoria. Sarà per la sua lentezza nella partenza e i saluti dal finestrino, mentre sfila davanti agli occhi di chi rimane fermo alla stazione: il treno continua a mantenere quella doppia valenza del viaggio lunghissimo e tuttavia a dimensione dell'uomo. Questa lunga introduzione per



© 1978 Matsumoto L. - Toei doga

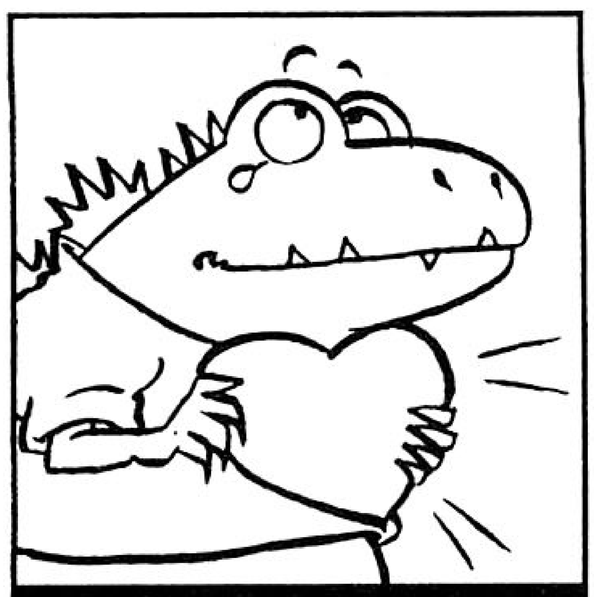
CERCO/OFFRO

Cerco serie (registrate dalla tv), possibilmente complete, di Conan, Lamù, Maison Ikkoku, Lady Oscar, Orange Road, Dr. Slump & Arale, Yattaman, Prendi il mondo e vai; *inoltre i film (PAL)* Maison Ikkoku Last Movie e Orange Road Ano hi ni Kaeritai. *Queste sono solo le cose più urgenti, ma cerco anche tutte (o quasi) le altre serie tv e i volumetti monografici originali di* Maison Ikkoku *(tranne il 5). Spedite le liste a*
Francesco Brisighelli
Via V. Rossi 71
61100 Pesaro

Sto cercando i film più belli dell'animazione giapponese. Contattatemi voi che li avete trovati! Cerco inoltre Fire and Ice, Il pianeta selvaggio, L'uccello di fuoco, *nonché* Capitan Harlock, La mia giovinezza in Arcadia, *indifferente se la versione integra o quella suddivisa in puntate. Annuncio sempre valido!*
Michela Tuniz
Via Aquileia 68
33050 Trivignano Udinese (UD)

Cerco materiale vario su Samurai Troopers *e soprattutto il laserdisc box. Inviatemi le vostre liste!*
Max Gabellone
Via Gottardo 15
10155 Torino

Cerco materiale vario su Record of Lodoss War, Ba-



GRAFFITI

stard!!, Rg Veda, Legend of Arslan *e* Weathering Continent. *Possiedo video, audiocassette e immagini per PC, IBM e compatibili per scambi.*

Christine Rigois
Via Guidobono 11
10137 Torino

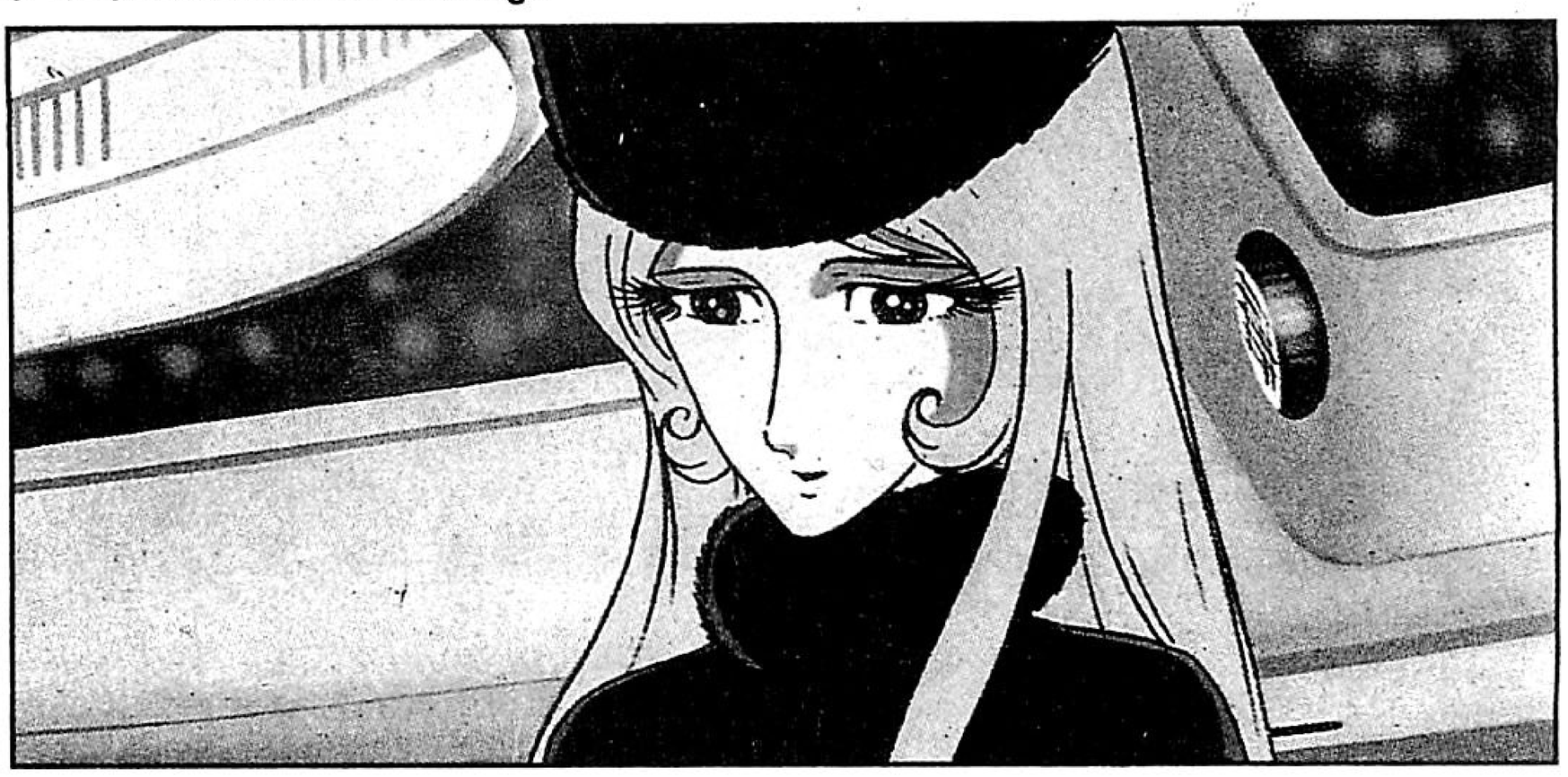
Cerco materiale sui mitici Saint Seiya *come: LD, VHS, CD, MC, libri, fotocopie, disegni, figurine, modellini, RPG e chi più ne ha più ne metta. Pago molto bene o scambio. Cerco inoltre corrispondenti che come me adorano i CdZ. Infine sono interessato all'acquisto di materiale audiovisivo su:* Samurai Troopers, Shurato, Lady Oscar, Dragon Fist, Fuma no Kojiro, Babil Nisei *e altri. Telefonate o scrivete a:*

Danilo Dell'Ova
Via Buonomo 63
04024 Gaeta (LT)
Tel.: 0771/461627

Cerco disperatamente 1° serie dei Cavalieri dello Zodiaco *e primi cinque film, OAV* Kimagure Orange Road *e OAV* Devilman, *serie* Gundam F91, *film di* Ken il Guerriero. *Scambio con serie televisiva* Dragon Ball *(quasi completa),* Voglia di vittoria, Cavalieri dello Zodiaco *2° serie,* Robin Hood, Kimagure Orange Road, Lupin III *2° serie.*

Luca Loreto
Via Postiglione 8
70126 Bari
Tel. 080/5588402

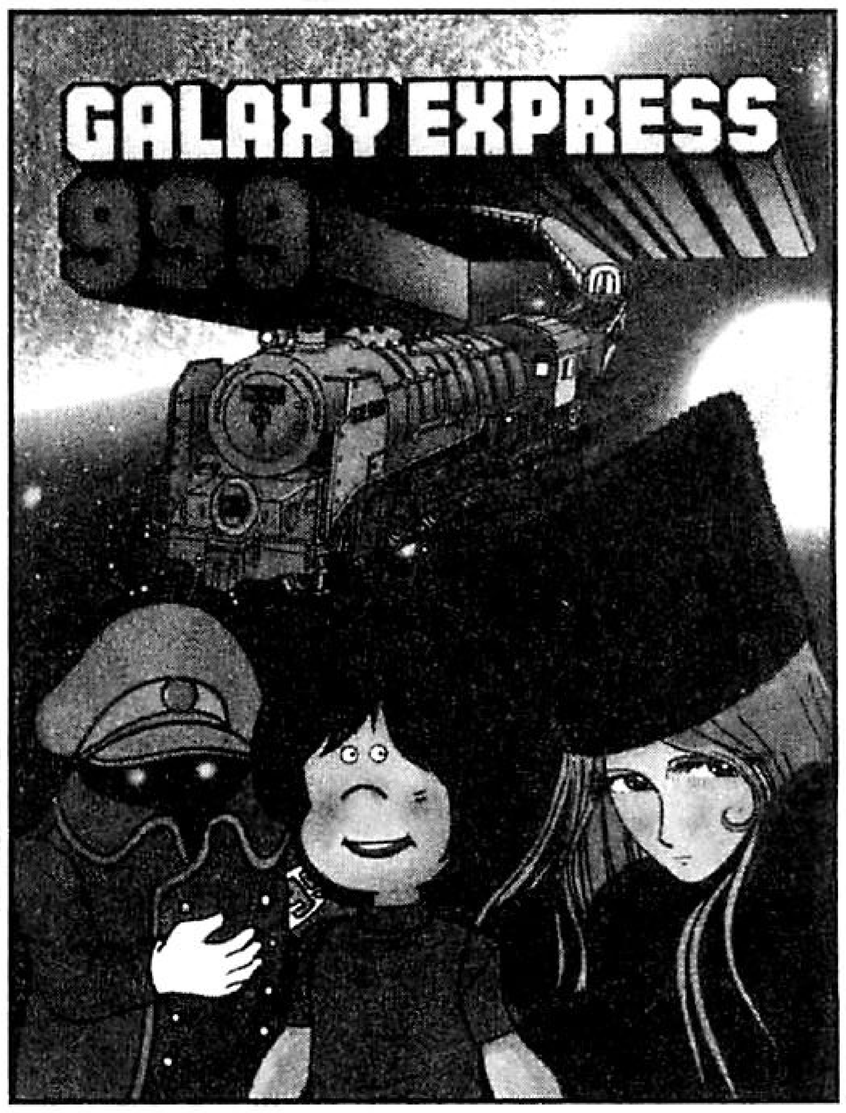
© 1978 Matsumoto L. - Toei doga



arrivare al tema del titolo, la serie in animazione *Galaxy Express*. Il ricordo di questo anime, visto per la prima volta parecchi anni fa, è infatti principalmente legato al fascino del treno. Le scene più vive nella mia memoria sono quelle del Galaxy che, partendo lentamente da binari fissati al terreno, si alzava in volo vincendo la forza di gravità. Quel treno ingigantiva il proprio fascino promettendo viaggi nello spazio, viaggi da assaporare guardando fuori dal finestrino, per osservare non più i consueti paesaggi di campagna ma sfavillanti costellazioni e pianeti sconosciuti. Il Galaxy, poi, era circondato da un'aura di mistero. Alcune domande rimanevano senza risposta: come faceva a volare, con che tipo di motori, che carburante usava, a che velocità andava. Nulla ci era rivelato. Il Galaxy custodiva gelosamente i propri segreti.

Strano anche il rumore fatto dal treno, che nella realtà è dovuto al passaggio sulle traversine ma che in un viaggio fantastico nello spazio, in assenza di traversine e di aria che propaghi il suono, non dovrebbe esistere. Tuttavia quel suono familiare è parte integrante del viaggio in treno, quindi neanche il Galaxy, per quanto fantastico, poteva farne a meno. E il controllore, quello strano ometto di cui non si vedeva mai il viso, solo due occhietti brillanti, due punti luminosi che sbucavano tra la visiera del berretto e il colletto accentuato della divisa. A riguardarlo oggi, quel controllore sembra assomigliare agli omettini di *Star Wars*, i Jawa che all'inizio del film rapiscono i due droidi, ma probabilmente è uno dei miei soliti cortocircuiti cerebrali. Sempre col senno di poi capisco che il viaggio del protagonista, il giovanissimo Masai, è una quest, un viaggio alla ricerca di se stessi, ma in tempi più infantili, a prescindere da qualsiasi elucubrazione filosofica, era solo un viaggio fantastico e a ogni puntata aspettavo con ansia di scoprire su quale strano mondo avrebbe fatto scalo il Galaxy e che tipo di popolazione avrebbero incontrato Masai e la sua compagna di viaggio Maisha. A proposito, i nomi originali dei due protagonisti sono Tetsuro e Maeter, chissà per quale motivo furono modificati nell'edizione italiana, dopotutto anche i nomi italianizzati sono di matrice giapponese; misteri dell'adattamento. Ma ora si è fatto tardi, è tempo di risalire sul Galaxy Express 999 e di riprendere il nostro viaggio.

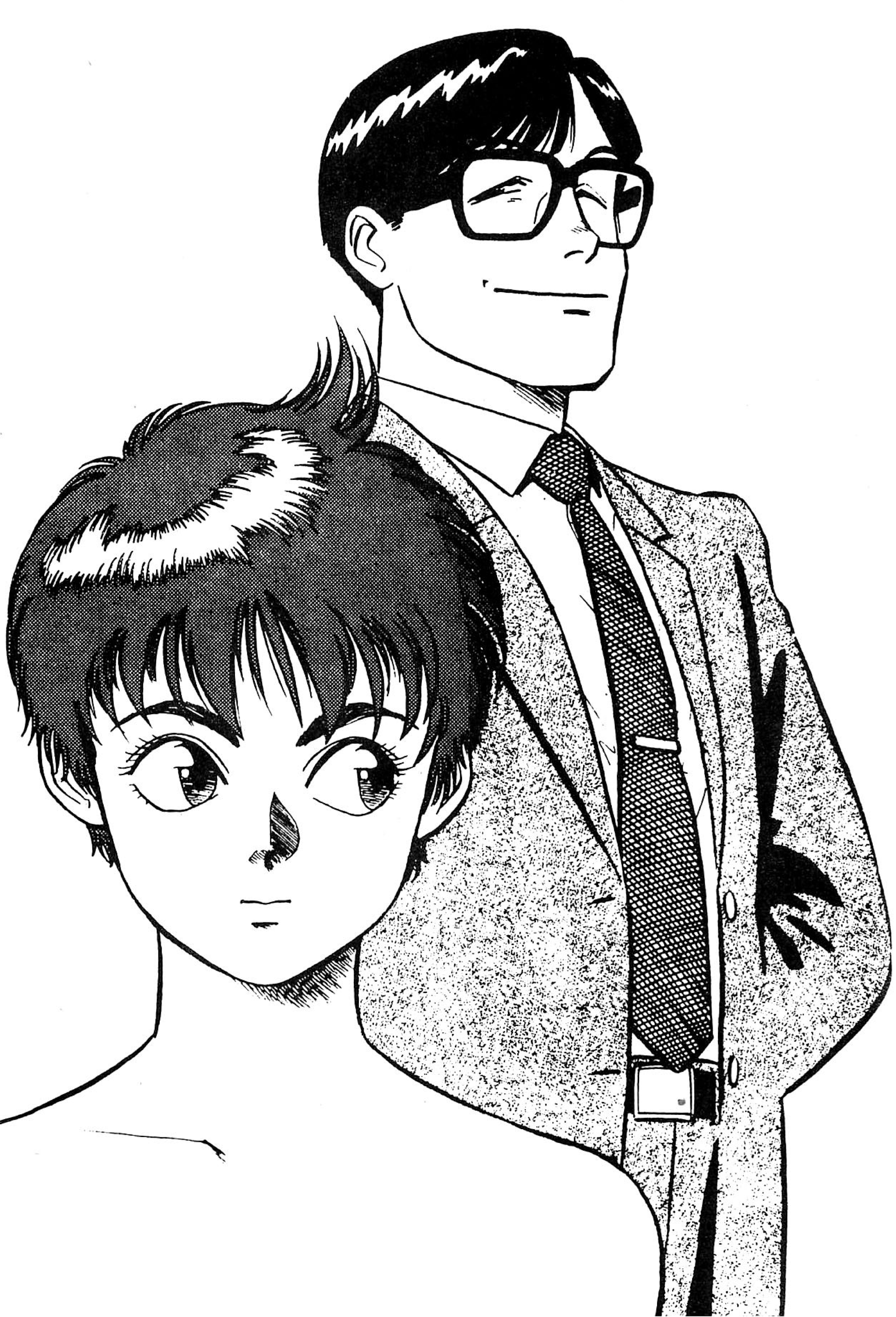
Qui sotto la copertina del libro di Galaxy Express 999 pubblicato dalla ERI junior nel 1982. Il volume, di 128 pagine, riportava una serie di illustrsazioni disegnate da uno staff italiano.



PATLABOR

GAME MAKER

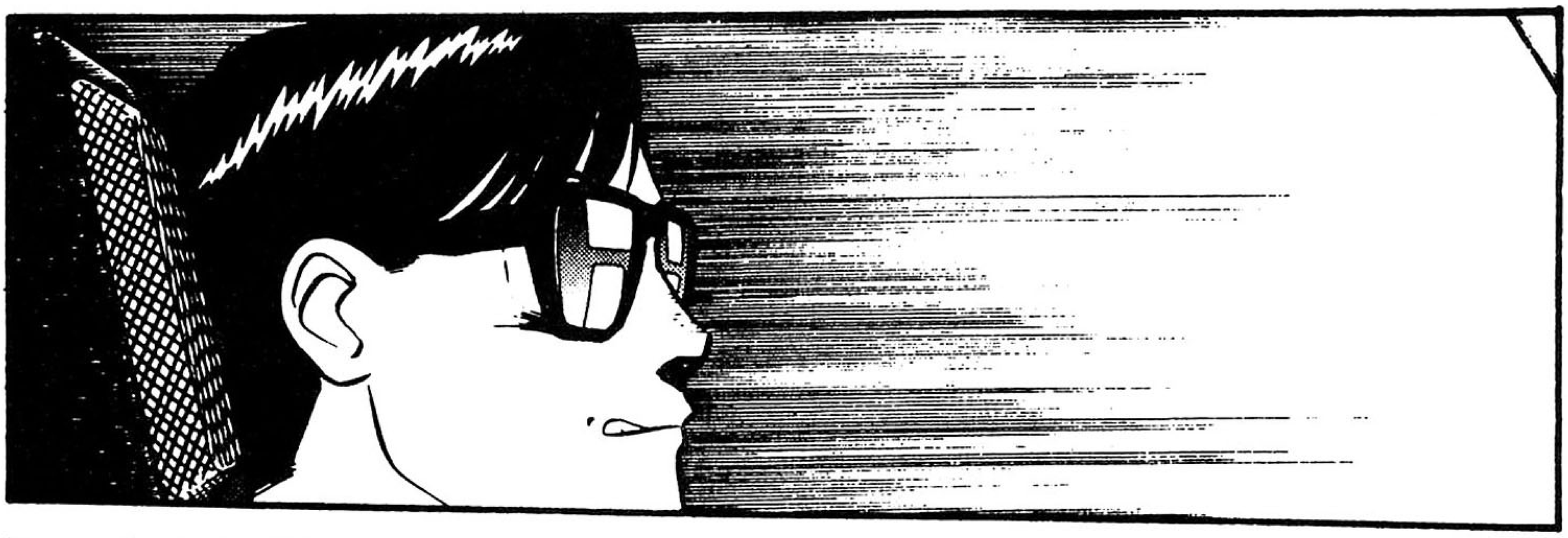
PARTE 2

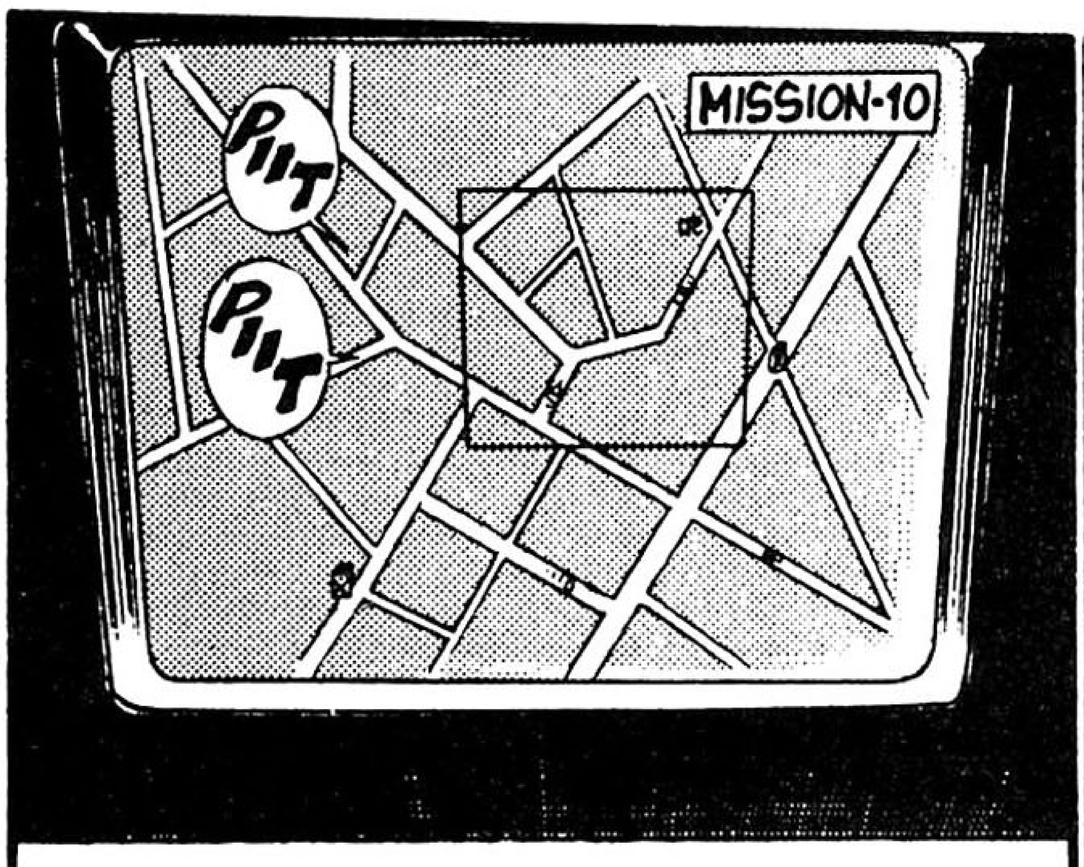


UUR

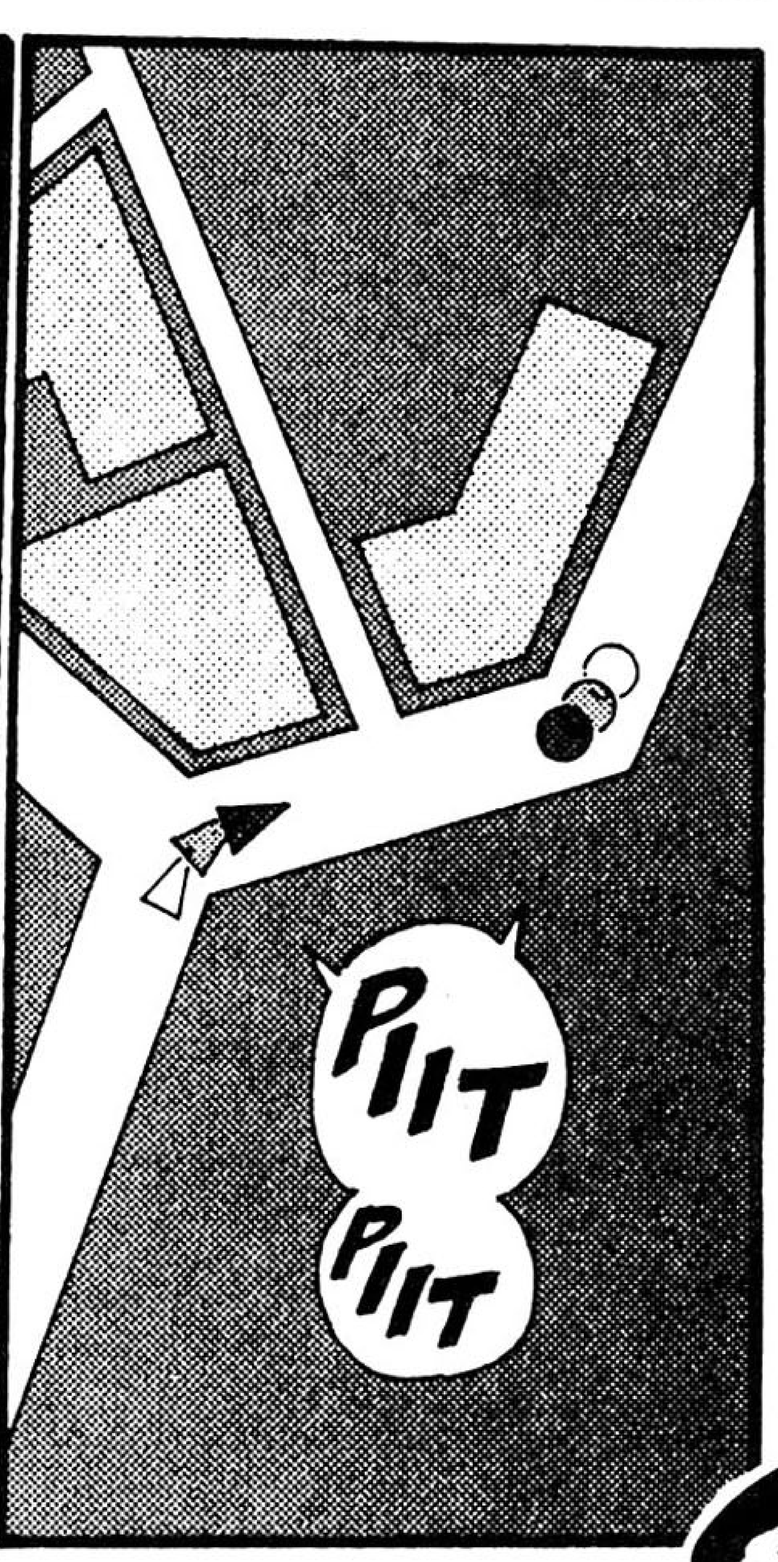
NE HA FATTO FUORI UN ALTRO!

PATLABC.R

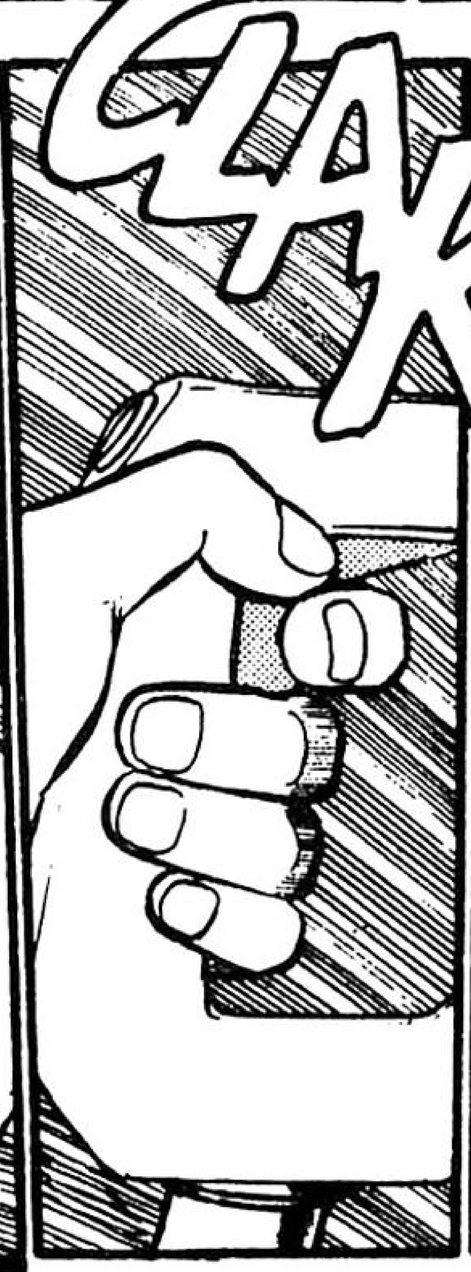


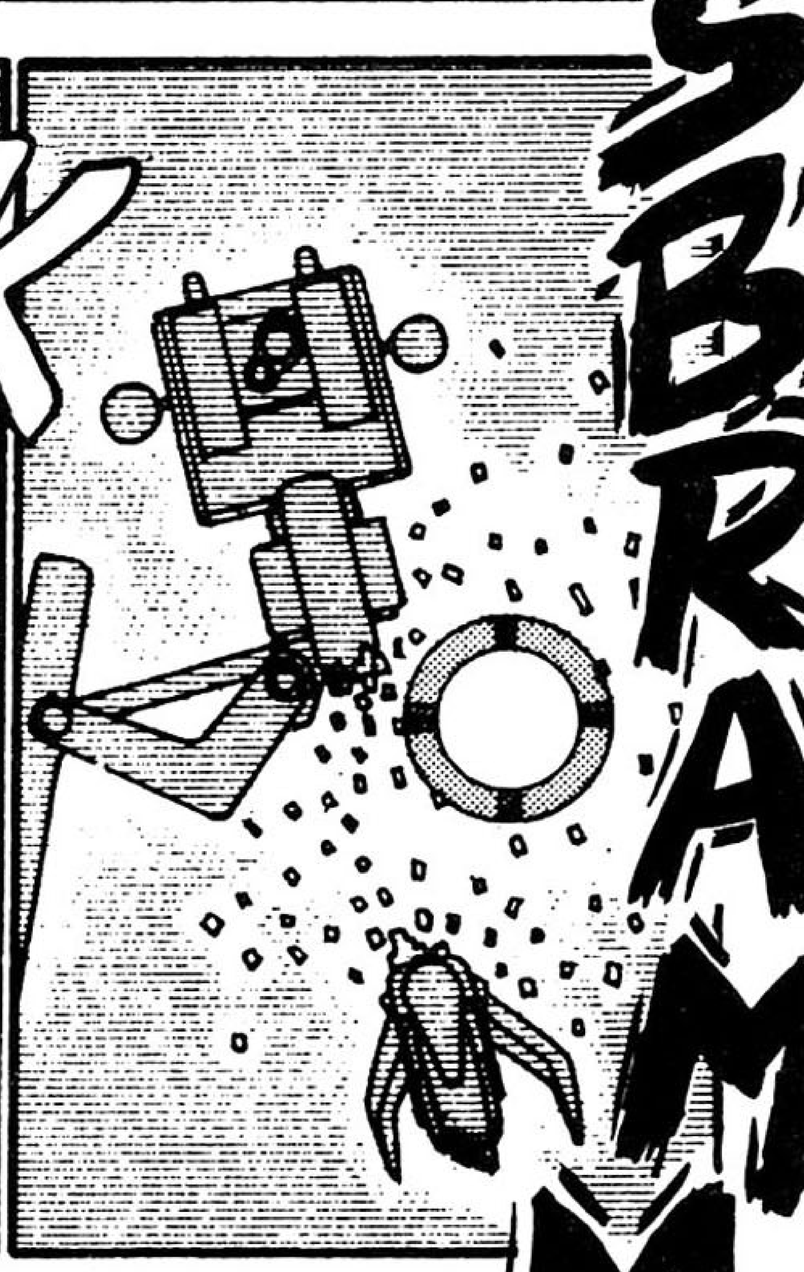

MISSION-10
PIIT
PIIT

BF


PIIT
PIIT

SWISH


CHAK


BOAM

WOW, TREMENDO IL VECCHIETTO!

OOH!

ANCHE QUESTO!

GLIENE RESTA SOLO UNO!!

E CON QUESTO...

...HO FINITO!

GLUK

TRRRRRR

AH! L'HA MANCATO!

SCAPPA! SCAPPA!

NON LO PERMETTERÒ!

CLUNCH

E ORA SI DECI- DE !!

L'HA FINITO !

TUTTI I DIECI LIVELLI !!

BLA BLA BLA BLA BLA

E'... LA PRIMA VOLTA CHE VEDO UNA COSA SIMILE !!

CLANG

TREMENDO, IL VECCHIO!

GRAZIE, GRAZIE !

AH, GRAZIE DAVVERO !

AVETE VISTO ?

PAF

SPERO VI SIA D'INSE-GNAMEN-TO!

ALLORA, CI RIPROVI ?

AH... SÌ, SÌ...

PATLAB

IN-CRE-DI-BILE!

AH, AH! A MENO CHE NON SIATE PILOTI DI VERI LABOR, CREDO AVRE-TE ANCORA QUALCHE PROBLEMA CON QUESTO!

ASUMA!

CHE VUOI?

HO GIA' FINITO LE CARA-MELL...

EHI, CHE FAI?! CHE FAI?!?

BLA BLA BLA

HAI MONE-TE DA 100?

CHE C'E', VUOI RIPRO-VARCI?

CERTO! SONO UNA PROFES-SIONI-STA!

NON MI FACCIO PASSA-RE DA IMPEDI-TA PER COLPA DI UN GIOCO!!

CLING

ARRIVERO' ALMENO AL SECONDO LIVELLO!!

BE', SE E' TUTTO QUA IL TUO ORGOGLIO DI PROFESSIONISTA...

AH...

BISOGNA FAR LA FILA!

EEH?!

E' UN EFFETTO CALCOLATO!

E' BASTATO FAR VEDERE CHE E' UMANAMENTE POSSIBILE ARRIVARE AL DECIMO LIVELLO, E GUARDA LA GENTE!

ALLORA CHE NE PENSATE DI QUEL GIOCATTOLINO?

MI SEMBRA PROPRIO BEN FATTO...

PERÒ È UN PO' TROPPO DIFFICILE PER UNA SALA GIOCHI ...

USSF

O.

NON MI SEMBRA ADATTO A CHIUNQUE ...

C'È UN CASINO DI PARTICOLARI A CUI OCCORRE STARE ATTENTI: LIMITI DI TEMPO, RISERVA DI ENERGIA, SCORTE D'ARMAMENTI ...

ALTEZZA MASSIMA 4.8M

PALLOTTOLE RINFORZATE

PALLOTTOLE ESPLOSIVE

È TROPPO COMPLICATO STARE ATTENTO A TUTTE QUELLE LIMITAZIONI !

UHM, È PER QUESTO CHE LA GENTE PRIMA NON GLI SI AVVICINAVA ?

USSF

UN COSO DEL GENERE, TI VIEN SOLO' DA PENSARE CHE SIA STATO COSTRUITO IN MODO CHE NESSUNO POSSA COMPLETARLO !

COME HAI VISTO, SI PUÒ ARRIVARE AL DECIMO LIVELLO ...

IMMAGI-NO CHE LEI SI SIA ALLENATO PARECCHIO !

OH, SÌ, SÌ, SE E' PER QUELLO !

SAPES_ SE ...

MI SONO VENUTI I CALLI ALLE MANI A FORZA DI GIOCARCI !

C'E' GENTE CHE HA TEMPO DA PERDERE A'STO MONDO ...

D'AL_ TRONDE QUESTO E' IL MIO LAVORO, NON POTREI FARE AL_ TRIMENTI !

PWEEW

CLING CLING CLING

ZOOM

EH ?!

QUEL GIOCO L'HA FATTO LA MIA DITTA !

COSA INTEN_ DE DIRE ?

CIRCA LA META' DEI GIOCHI CHE SONO QUA DENTRO SONO PRO_ DOTTI DALLA MIA COM_ PAGNIA !

SCRAFT

È PER QUESTO CHE VENGO QUI A ESAMINARE LE REAZIONI DEL PUBBLICO !

I TIPI COME TE CHE MI DICONO CHIARO E TONDO QUELLO CHE PENSANO MI FACILITANO MOLTO IL LAVORO !!

UH, SI FIGURI !

USSF

ALLO-RA COSI ALTRO PENSI ?

BE', SE MI PER-METTE ...

ANCHE SE E' UN GIOCO, MI SEMBRA EC-CESSIVO CHE APPAIANO LABOR ARMATI A QUEL MODO !

MA E' UN GIO-CO !

CAPISCI ? UN GIOCO, UN GIOCO !

VORRE-STI DIRE CHE MANCA DI REALI-SMO, EH ?

LO DICI SOLO PERCHE' PENSI A COME STANNO LE COSE AI GIOR-NI NOSTRI !

NULLA VIETA CHE LABOR TANTO POTENTI, UN GIORNO, SALTINO FUORI SUL SERIO !

USSF

GAME OVER

OVER

LA POLIZIA NON E' RIUSCITA A BLOCCARE I MALVIVENTI. RITENTA, SARAI PIU' FORTUNATO.

GAME OVER

A SENTIRLA PARLARE COSI MI SPAVENTA !

MAH, LA POLIZIA CI STA SOLO PER FARSI IL MAZZO A CERCARE DI SUPERARE LE TECNOLOGIE DEI CRIMINALI !

ANCHE SE AMMETTO CHE LA MIA E' UN' IPOTESI UN PO' SPAVENTOSA !

SCUSAMI UN ATTIMO ...

LA POLIZIA CI STA SOLO PER FARSI IL MAZZO ?!

DILLO A TUA SORELLA !!

BAD !

BADLINAH !!

PERCHÈ TI METTI IN FILA ANCHE TU ?!

SE VUOI GIOCARCI, VIENI IN DITTA CON ME !

MI FA RAB- BIA VEDE- RE 'STE COSE!

CIOÈ ?

UTSUMI, LEI HA COMPLETATO I DIECI LIVELLI DAVANTI AI MIEI OCCHI !

IO SONO APPENA AL NONO !

EH EH !! TU IL NONO DOVRAI COMPLETAR_LO NELLA REALTA' !!

E' INUTILE CHE CERCHI DI SFIDARMI. CONOSCO QUEL GIOCO FIN NEI MINI_MI PARTICOLA_RI !

PER TE ABBIAMO COSTRUITO UN GIOCATTOLI NO BEN PIU'_ DIVERTENTE !!

ASPETTA DI AVERE QUELLO, PER SCATENAR_TI !!

UNA VOLTA SOLA ! UNA SOLA !

SE ARRIVO FINO AL DECIMO, POI FACCIO QUELLO CHE VUOLE !!

CHE CONFA_BULA_NO, QUEI DUE ...?!

SI' ! LASCI FARE A QUELLA MOCCIO_SA !

SU, SU !!

VA BENE, MA SOLO UNA VOLTA, INTESI ?

BASTA E AVANZA !

CLANG

U.F.!

QUEST' AFFARE E' PIU' DIFFICILE DA USARE CHE NON QUELLI VERI!

GUARDA! UN LIVELLO E MEZZO!

PUO' DARSI ALL' IPPICA QUESTA QUA!

FA' CAMBIO CON ME, EH?

EH

EH

GUARDA CHE NON E' UN GIOCO PER BAMBINI !

LO SO FIN TROP- PO BENE !

?

QUA LA MANO.

LA MA- NO ?

PIAFF

TI VEN- DI- CHE- RO' !

FINISCO SUBITO!
ABBIATE SOLO UN ATTIMO DI PAZIENZA!

PIANTALA ED ENTRA, BRUTTA MOCCIOSA! MOSTRA QUANTO VALI, INVECE DI CIARLARE!

...

E COSÌ SE NON SEI UN VERO PILOTA DI LABOR NON RIESCI A COMPLETARE 'STO GIOCO, EH?
...

CONTINUA ...

LE NOVITA' DEL CATALOGO HUNTER

NAUSICAÄ VS. LADY OSCAR

Grandi notizie per i fan delle due eroine del manga. Verso la metà di luglio uscirà in Giappone la raccolta completa su CD di tutte le musiche di *Lady Oscar*. Si tratta di un quadruplo dal titolo *Versailles no bara Memorial Box*. Potrete prenotarlo fin da ora; sarà disponibile in agosto. Il prezzo dovrebbe aggirarsi attorno alle 250.000 lire. Sempre per luglio verrà ristampato l'introvabile CD della colonna sonora di *Nausicaä*, il cui prezzo dovrebbe essere intorno alle 60.000 lire.

BANDAI-ENTERTAINMENT BIBLE

Due parole su questa magnifica serie di anime books prodotte dalla casa editrice Bandai. Questi volumetti (11x17), a colori e in bianco e nero, sono assolutamente essenziali per i fanatici di robottoni, mobile suit, labor e... servo-meccanismi vari!

EB01	Gundam, I Mobile Suits Vol. 1	21.000
EB02	Gundam, I Mobile Suits Vol. 2	21.600
EB03	Gundam, I Mobile Suits Vol. 3	21.600
EB04	Superdeformed Gundam Vol. 1	20.400
EB05	Votoms, I Mobile Suits	23.400
EB06	Studio Nue, I Mobile Suits Vol. 1	24.000
EB07	Godzilla The Monster	(esaurito)
EB08	Aura Battler, Mobile Suits	23.400
EB09	Studio Nue, I Mobile Suits Vol. 2	24.000
EB10	Thunderbird Vol. 1	25.500
EB11	Thunderbird Vol. 2	25.500
EB12	Superdeformed Gundam Vol. 2	20.400
EB13	Laizner, I Mobile Suits	23.400
EB14	SD Gundam Plastic Models Suits	20.400
EB15	Heavy Metal L-Gaim, I Mobile Suits	23.400
EB16	Studio Artmic, Bubblegum Crisis Vol. 1	25.500
EB17	Patlabor Vol. 1	23.400
EB18	Xabungle Mobile Suits	23.400
EB19	Studio Artmic, Gallforce Vol. 2	25.500
EB20	Gundam Plastic Models	23.400
EB21	Vifarm, I Mobile Suits	23.400
EB22	Yamato, Meccanismi Vol. 1	23.400
EB23	Patlabor Vol. 2	23.400
EB24	Ultraman, Meccanismi	25.500
EB25	Gundam, I mobile Suits Vol. 4	23.400
EB26	Yamato, Meccanismi Vol. 2	23.400
EB27	Macross, I Mobile Suits	23.400
EB28	The World of Go Nagai, I Demoni	25.500
EB29	Gundam, I personaggi Vol. 1	23.400
EB30	Patlabor Vol. 3	23.400
EB31	Kamen Rider Vol. 1	26.400
EB32	Kamen Rider Vol. 2	26.400
EB33	Gundam, I personaggi Vol. 2	23.400
EB34	Kamen Rider Vol. 3	26.400
EB35	Gundam, I Mobile Suits Vol. 5	24.000
EB36	Superdeformed Gundam Vol. 3	24.000
EB37	Gundam, Meccanismi	24.000
EB38	Villgust, Meccanismi Vol. 1	24.000
EB39	Gundam, Le battaglie	26.400
EB40	Villgust, Meccanismi Vol. 2	24.400
EB41	Godzilla The Monster (ristampa di EB07)	26.400
EB42	Gundam, I Mobile Suits Vol. 6	24.000
EB43	Kamen Rider Vol. 4	26.400

Molti di voi si chiederanno perché i cataloghi di Hunter non arrivano a destinazione; la risposta è semplice e nello stesso tempo dolorosa: il cambio dello yen è in continuo e costante aumento e così non riusciamo a distribuire un catalogo con i prezzi aggiornati. Stiamo cercando una soluzione per sbloccare la situazione di stallo in cui ci troviamo, e pensiamo di essere pronti per il numero di **Mangazine** *di ottobre. Una precisazione per tutti coloro che si lamentano nei nuovi prezzi dei compact disc di* Ken il Guerriero *e dei* Cavalieri dello Zodiaco, *soprattutto nei negozi, sparsi per tutta l'Italia, che vendono i prodotti da noi trattati. I prezzi che compaiono su "Manga Compact" e su "Z Compact" non sono più validi: erano stati calcolati quando lo yen costava 10/11 lire (bei tempi quelli!), ma ora il cambio dello yen è superiore alle 14 lire, quindi, malgrado l'amore che ci lega a Ken e a Pegasus, i CD costano il 35% in più. Fra le novità del catalogo Hunter trovate inseriti una serie di laser disc di notevole interesse. Entro il 1993 si concluderà la pubblicazione delle puntate televisive di* Tekkaman Blade,

del quale per il momento sono usciti solo i primi tre laser disc. Per quanto riguarda gli OAV di A! A! Megamisama, *il primo (*Moonlight and Cherry Blossoms*) è già tra i titoli più venduti di Hunter; il secondo,* Midsummer Night's Dream, *è già disponibile, mentre il terzo e il quarto OAV, intitolati rispettivamente* Brown Sugar and Apple Pie *ed* Ever Green Holly Night *usciranno in Giappone entro il mese di luglio.*

Notevole successo sta invece ottenendo Alita, una ragazzina cyborg costruita con pezzi di ricambio e rifiuti elettronici, che vive le sue avventure in un futuro cyberpunk di ispirazione gibsoniana.

Infine una precisazione riguardo ai CD di A! A! Megamisama *intitolati* Le Tre Dee e Second Pack: *si tratta di due simpaticissime confezioni contenenti quattro mini compact disc ognuna con allegato un piccolo ritaglio di tessuto magico strappato dai vestiti delle dee. Sul magico effetto di questi piccoli feticci posso garantire personalmente: anche i più famosi maghi della riviera romagnola ne fanno uso per i loro filtri d'amore.*

Mister Hunter

EB44	Kamen Rider Vol. 5	26.400
EB45	Time Bokan, La macchina del tempo	24.000
EB46	Gundam, I Mobile Suits Vol. 7	24.000
EB47	Kamen Rider Vol. 6	26.400
EB48	Tutti i robot di Go Nagai Vol. 1	26.400
EB49	Kamen Rider Vol. 7	29.400
EB50	Godzilla	26.400

LASER DISC

LD529	Gunnm Vol. 1, Alita Rusty Angel	148.000
LD341	Gunnm Vol. 2, Alita Tears Sign	148.000
LD532	Moldiver OAV 1, Metamorforce	134.000
LD533	Moldiver OAV 2, Overzone	134.000
LD511	A! A! Megamisama Vol. 1	148.000
LD585	A! A! Megamisama Vol. 2	148.000
LD411	A! A! Megamisama Vol. 3	148.000
LD467	A! A! Megamisama Vol. 4	148.000
LD586	Tekkaman Blade, Serie TV 1/8	274.000
LD587	Tekkaman Blade, Serie TV 9/16	274.000
LD588	Tekkaman Blade, Serie TV 17/24	274.000
LD337	Tekkaman Blade, Serie TV 25/32	274.000
LD338	Tekkaman Blade, Serie TV 33/40	274.000
LD339	Tekkaman Blade, Serie TV 41/49	274.000
LD523	Wolf Guy Vol. 1	134.000
LD523	Wolf Guy Vol. 2	134.000
LD523	Wolf Guy Vol. 3	134.000

COMPACT DISC

CD546	Moldiver Metamorforce	86.000
CD564	A! A! Megamisama Songs	86.000
CD549	A! A! Megamisama Singles Coll.	80.000
CD548	A! A! Megamisama Mini CD Live	26.500
CD525	A! A! Megamisama Le Tre Dee	87.000
CD685	A! A! Megamisama Second Pack	87.000
CD298	Tekkaman Blade Soundtrack 1	84.000
CD505	Tekkaman Blade Soundtrack 2	84.000
CD552	Tekkaman Blade Soundtrack 3	84.000
CD337	Tekkaman Blade Mini CD Reason	30.000
CD661	Tekkaman Blade Mini CD Solitude	30.000

I GADGET DELL'ULTIMA ORA

GAD101	Indici per musicassette, Oh! Mia dea	9.000
GAD102	Astuccio metallico di Totoro	17.000
GAD103	Minicards Sailormoon (3 tipi) cadauna	3.500
GAD104	Minicards Totoro (3 tipi) cadauna	3.500
GAD105	Quaderno di Nausicaä	9.500
GAD106	Blocchetto Memo Note di Nausicaä	7.500
GAD107	Poster Ranma 1/2	17.000
GAD108	Poster Porco Rosso	17.000

COME EFFETTUARE LE ORDINAZIONI:

Scrivete su un foglio il codice e la descrizione del materiale che volete ricevere e calcolate l'importo complessivo: se questo è inferiore alle 200.000 aggiungete lire 5.000 per le spese di spedizione. Se l'importo, invece, è superiore alle 400.000 deducetevi uno sconto del 5%. Potete pagare con assegno circolare o assegno bancario o con vaglia postale. Spedite il tutto (se avete pagato con vaglia postale allegate una fotocopia della ricevuta) a HUNTER SRL, Via Calvart, 34 - 40129 BOLOGNA.

RANMA PARTE 10

IL CACCIATORE

DING DING DING DING

UN CINGHIALE!!

INFURIATO!

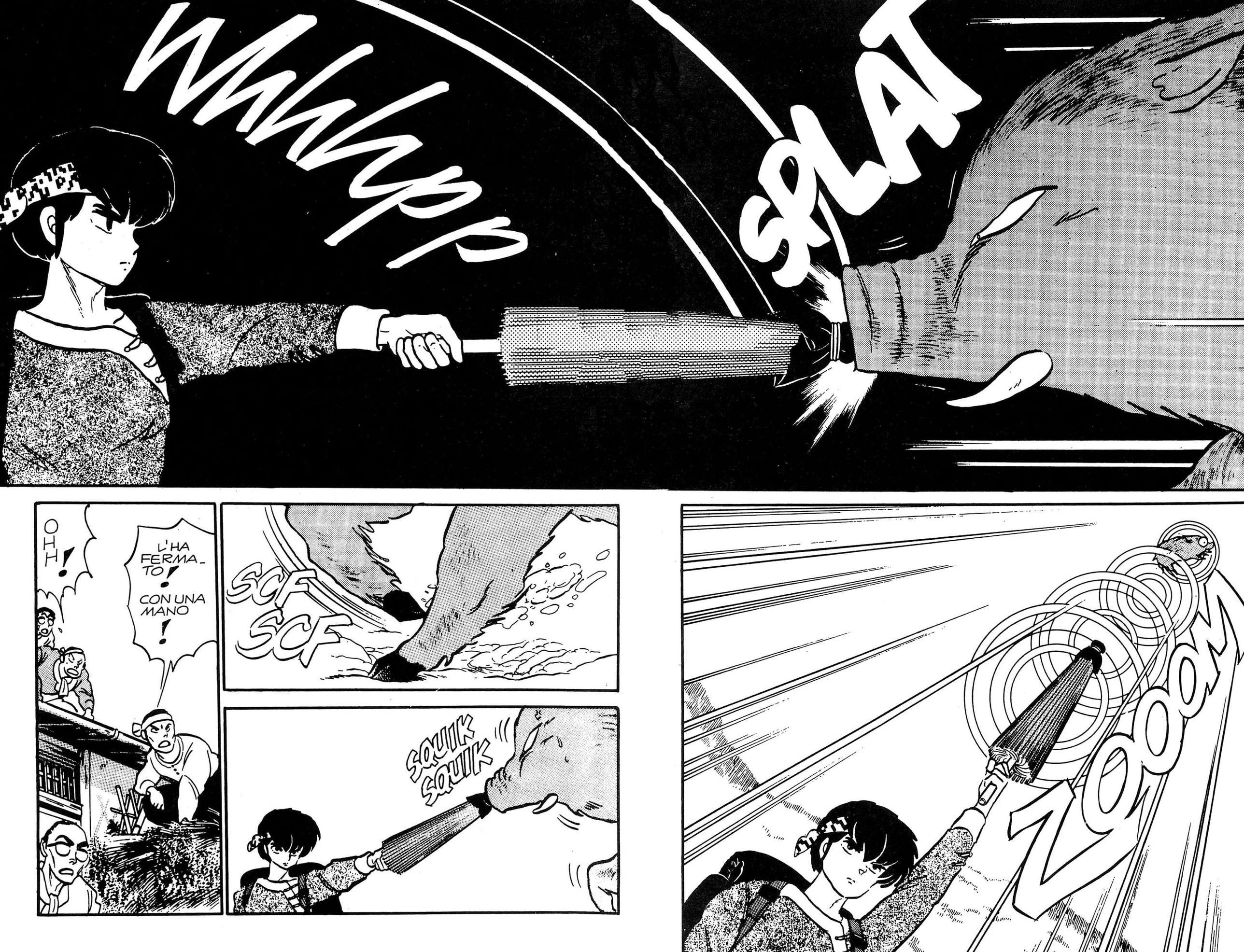
KRAK KRAK KRAK

TOC-TOC TOC

CRISTO!

ACCIDENTI!

DMDMDMDMDMDMDMDM
ACCIPIC-CHIA!!
EEEHIIII!!
EHI!
LAGGIU'!
DMDMDMDMDMDM
ATTENTO!
SCAPPA, FESSO'!


WHHHPP
SPLAT
OHH!
L'HA FERMATO! CON UNA MANO!
SCF SCF
SQUIK SQUIK
ZOOOM

OOH-EEE!

IN-CRE-DI-BI-LE!

FAI ARTI MARZIALI ?

ERI AD ALLENARTI SULLA MONTAGNA ?

...

BIAK

DOV'E' IL LICEO FURINKAN ?

IL LICEO FURINKAN ?

OH-OH! UNA CARTINA, EH?

DA' UN PO' QUA.

SENTI. MA QUESTA NON E' TOKYO?

E' A CINQUE-CENTO MIGLIA A NORD DI QUI.

CAPI-SCO.

SCUSATE LA CONFUSIONE.

SI SARA' PERSO ?

Ihyuuuu

shff shff

RANMA SAOTOME! PREPARATI A INCONTRARMI !

NON PUOI EVITARE LO SCONTRO FACCIA A FACCIA !

SES

NEL FRATTEMPO, A TOKYO...

...

L'ALTRO "UOMO" E' ...

RANMA! ASPETTA!

IMPIMPIMP

NO!

NON PASSA!!

NON MI METTERÒ DEI VESTITI DA DONNA !

MA TUTTI I TUOI VESTITI SONO A LAVARE !

TI RIEMPIO LA VASCA, COSÌ ...

NON PUOI ANDARTENE IN GIRO MEZZO NUDO !

MA ...

QUI SEI UN OSPITE, VERO?

D'ACCORDO, MA...

...

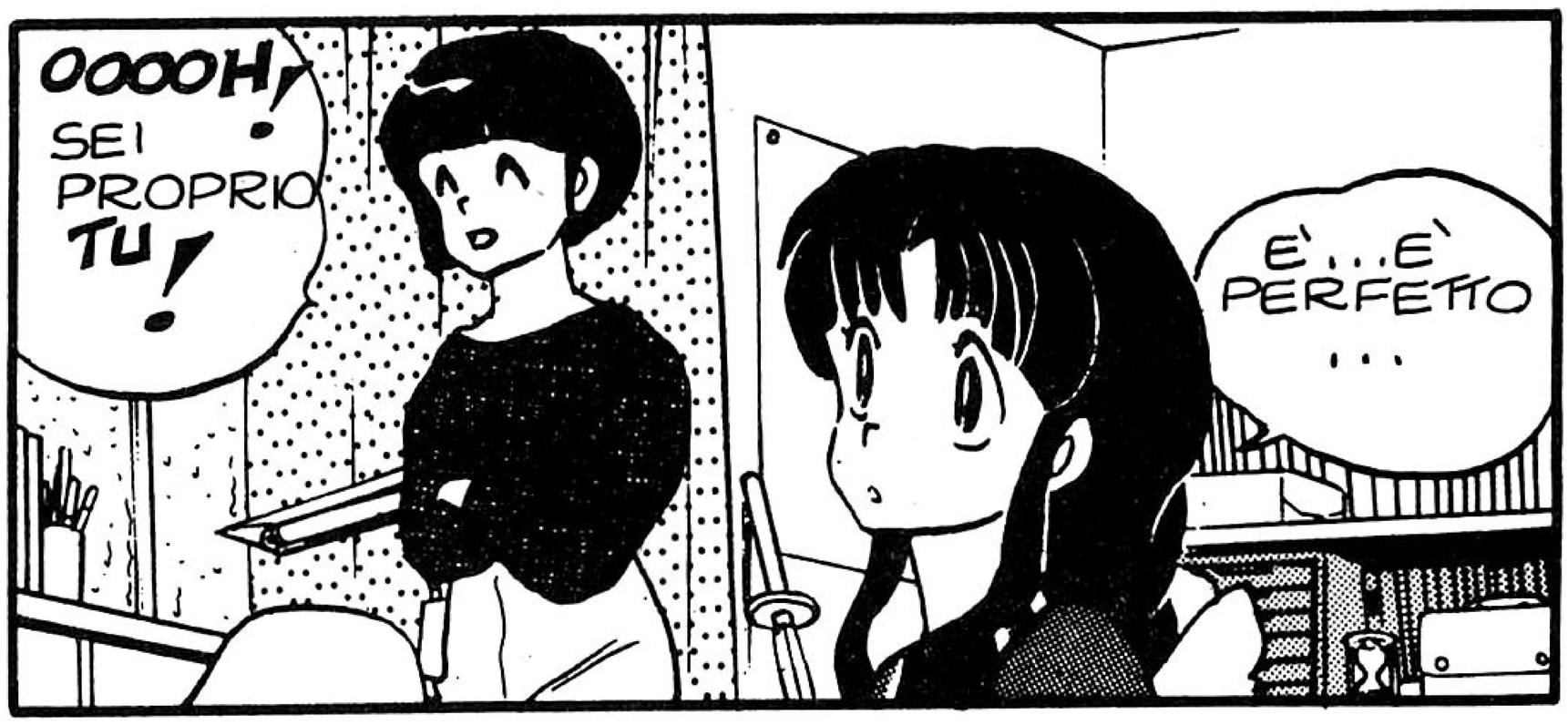
PERCHÈ DOVETE DARGLI PROPRIO I **MIEI** VESTITI ?

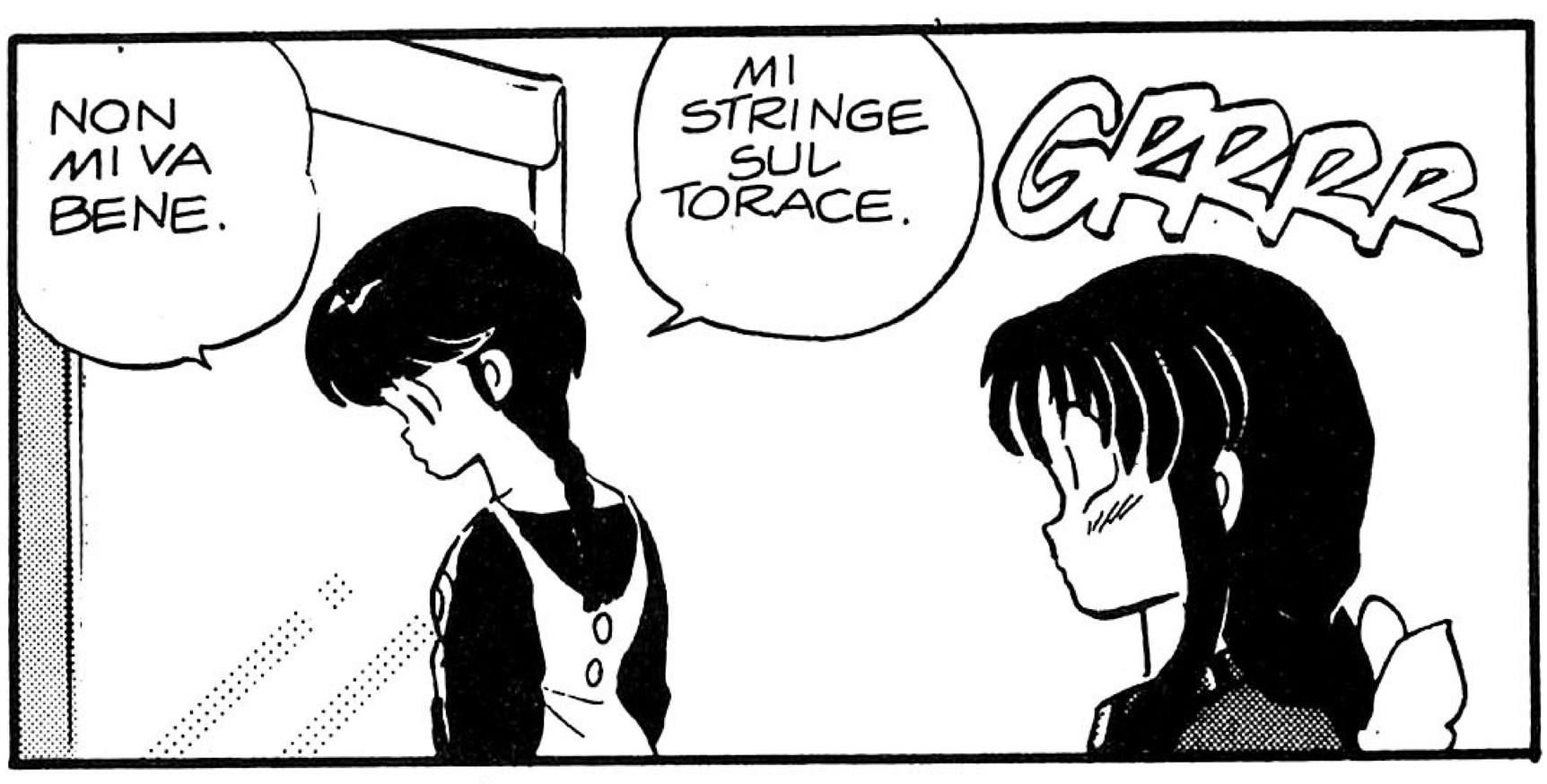
VABBÈ, QUESTO PUÒ ANDARE ...

AKANE

LA GONNA NON ME LA METTO !

China


OOOOH!
SEI PROPRIO TU!
E'...E' PERFETTO...


NON MI VA BENE.
MI STRINGE SUL TORACE.
GRRRR

DAVVERO?
E COME TI VA IN VITA?
CE N'E' DA VENDERE!
China

TIP TIP TIP
TI AMMAZZO!
BASTA! LE RAGAZZE NON FANNO A BOTTE!
SONO UN RAGAZZO!

DOPO UNA SETTIMANA

...

UH ?

CHI CAVOLO E' ?!

TU.

AAAHH !

CO-COSA VUOI ?

BAM

DOV'E' IL LICEO FURIN-KAN ?

COSA ?

FURINKAN HIGH SCHOOL

hyuuuuu

FURINKAN HIGH SCHOOL

...

DOV'E' RANMA SAOTOME ?

DaDaDaDa

SAOTOME ?

VIKAN CHOOL

RANMA! FERMATI!

DaDaDaDaDa

PROVA A PRENDERMI!

BUOING

TU...
TU...

UH?!

GUAI!

RANMA! PREPARATI A MORIRE!

WHOK

KROOM

OOH!

TU !!

NON SEI CAMBIATO, RANMA.

SEI ANCORA BRAVO A SCAPPARE !

LO CONOSCI ?

SÌ !

UH ...

CERTO! E'... E'...

BZZ BZZ BZZ

NON SPREMERTI IL CERVELLO, RANMA.

DIMMI SOLO UNA COSA, RANMA.

PERCHE' HAI DISERTATO LA NOSTRA SFIDA ?

ASPETTA!
MI RICORDO!
ERI IN CLASSE CON ME AL LICEO...
...
RYOGA HIBIKI!
È DA UN PEZZO CHE NON CI SI VEDE!
RISPONDI ALLA MIA DOMANDA!
HO ASPETTATO TRE GIORNI AL POSTO DESIGNATO!
TRE GIORNI?!
SÌ!
IO SONO ARRIVATO AL QUARTO...
...E TU TE NE ERI GIÀ ANDATO!
UH... RYOGA? POSSO CHIEDERTI UNA COSA?

Quartiere

casa di Ranma

strada principale

spiazzo della sfida

500 metri

casa di Ryoga

COME ?!

PERCHE' CI HAI MESSO QUATTRO GIORNI AD ARRIVARE ?

PENSI CHE SIA STATO A ZONZO PER QUATTRO GIORNI ?!

LA STRADA PRINCIPALE QUI ?

LA CITTA' SBAGLIATA SCEMO !

SEI ARRIVATO QUI ?

MI SONO SBATTUTO PER ARRIVARE !

SCARSO ORIENTAMENTO !

SCARSISSIMO.

PROPRIO COSI'.

MANCARE ALLA PAROLA DATA A UN UOMO ...

...E ANDARTENE IN CINA CON TUO PADRE !

SWISH!

IN ALTRE PAROLE ... ... VUOI CONCLUDERE LA SFIDA ?

EMP

WOOP

"CONCLUDERE LA SFIDA" ?!

CHE STUPIDO !

FWA

QUESTA E' UNA VENDETTA!

VZZZZ

WHP

ZZZZWOOOW

SNIK

SNIK

OOOH !

SNATCH

DOVESSI METTERCI SECOLI ...

... TI ROVINERÒ LA SERENITÀ !

LA MIA ... SERENITÀ ... ?

PERCHE', SONO SERENO ?

NON CHIEDERLO A ME !

CONTINUA ...

MAI PARTE 26

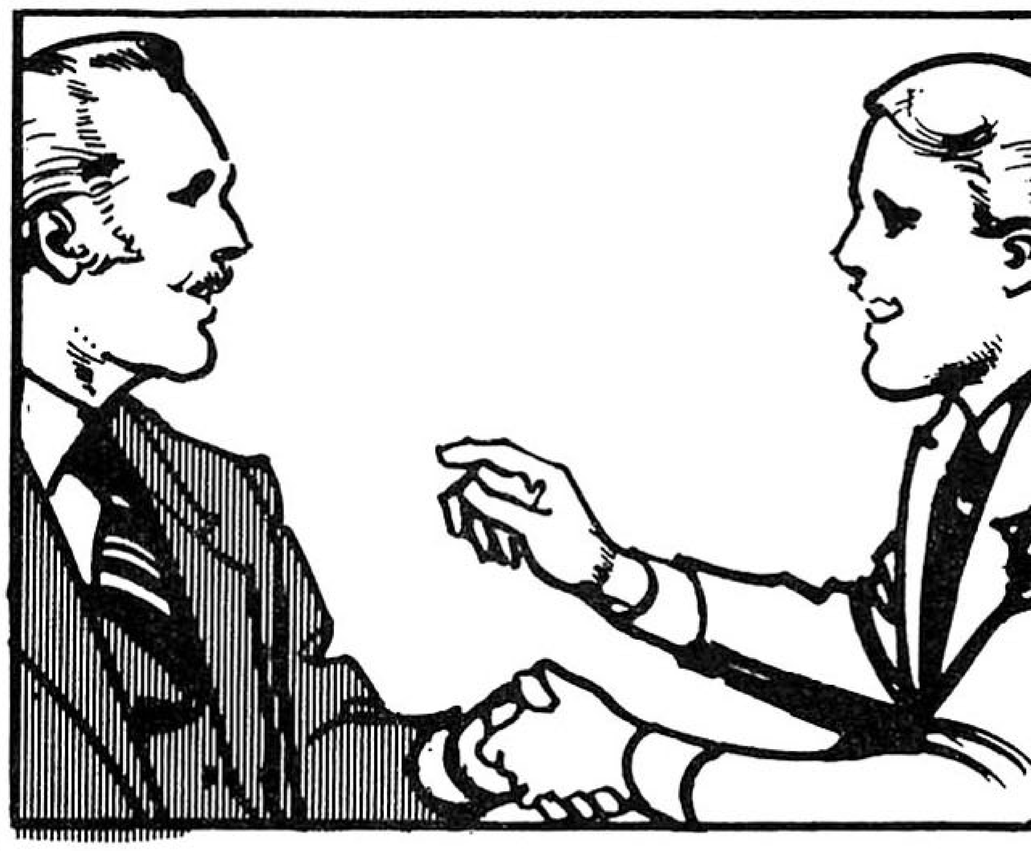
L'ARRIVO DI GARTEN

AEROPORTO INTERNAZIONALE DI TOKYO.

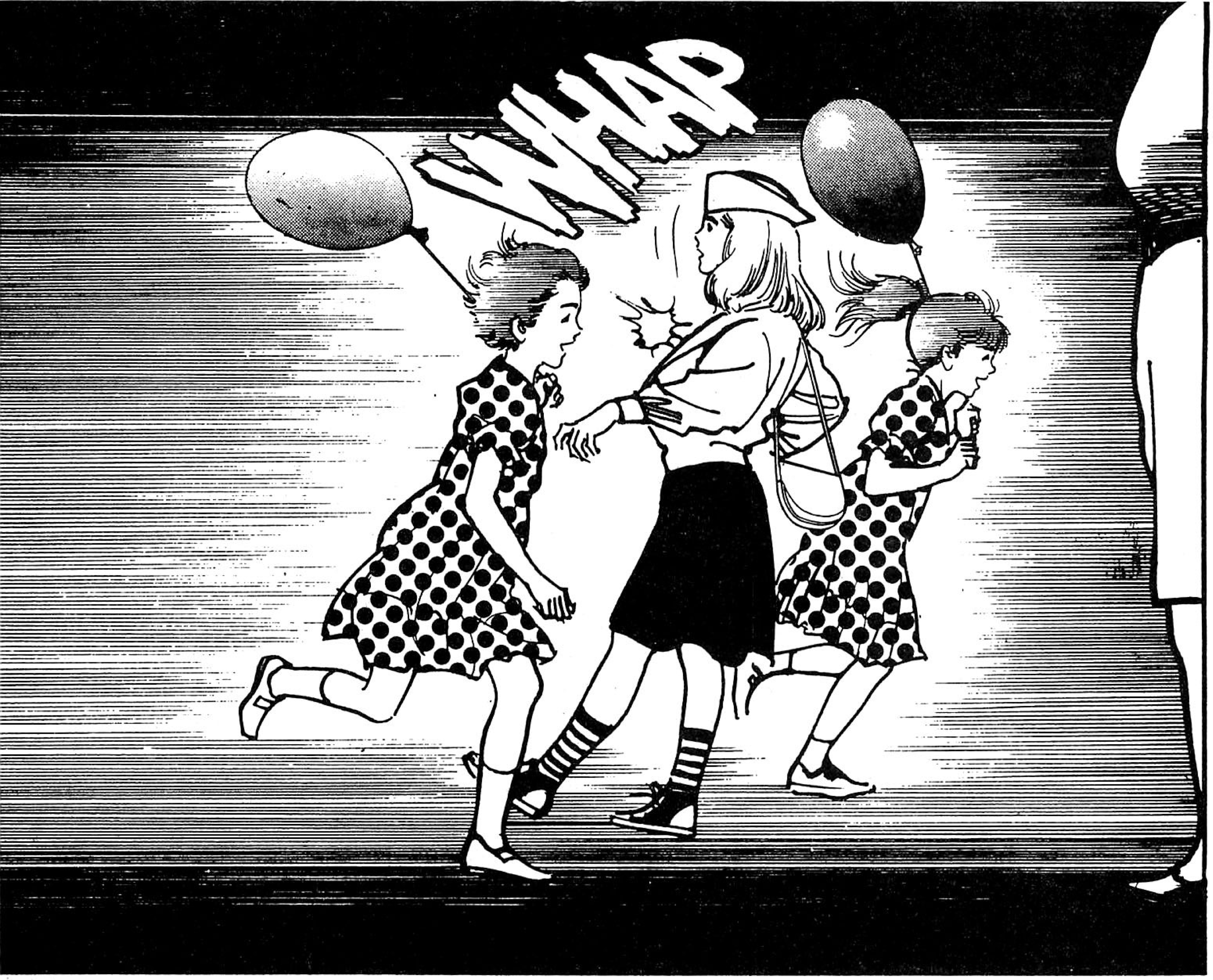
ARRIVAL

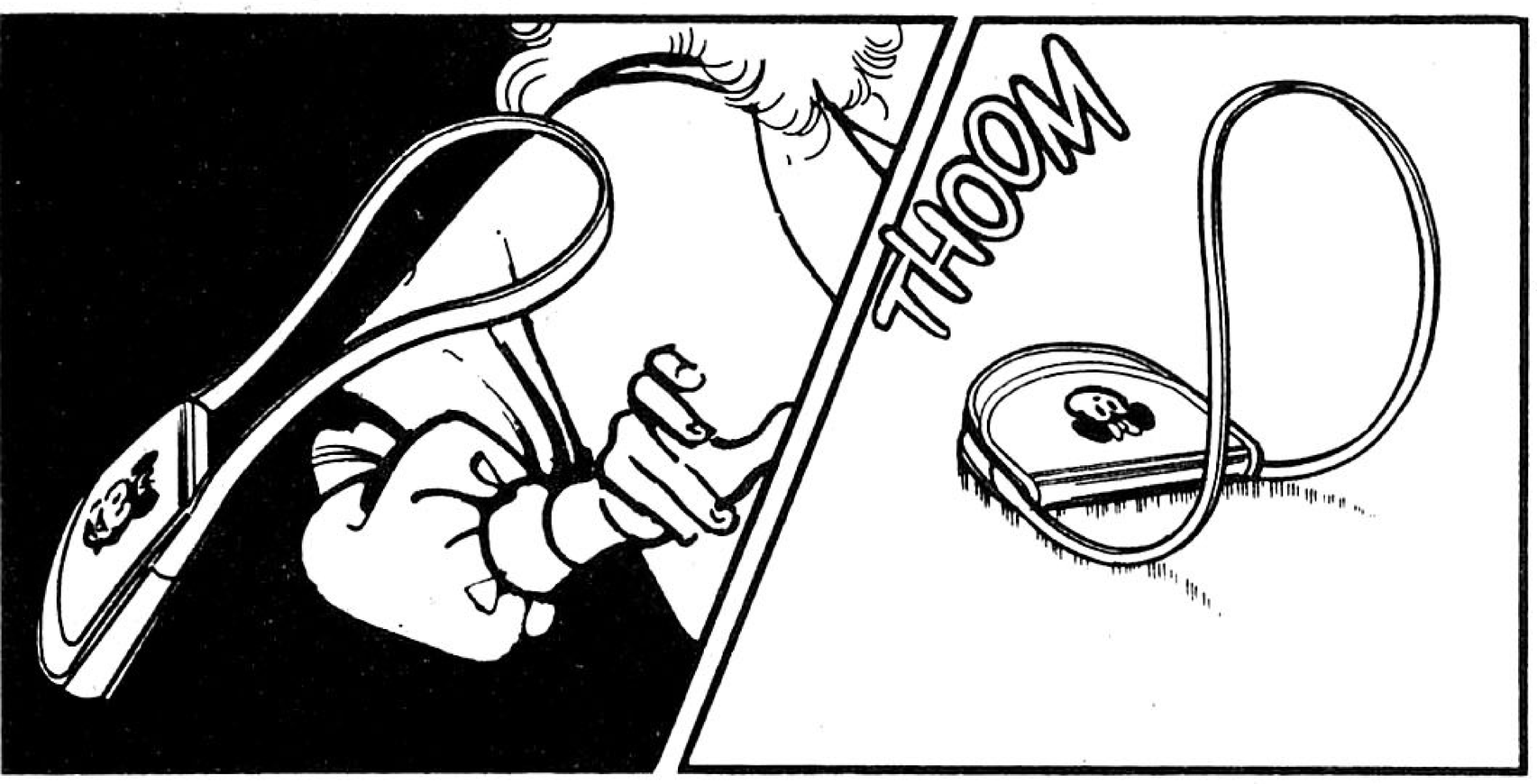
SUNTORY

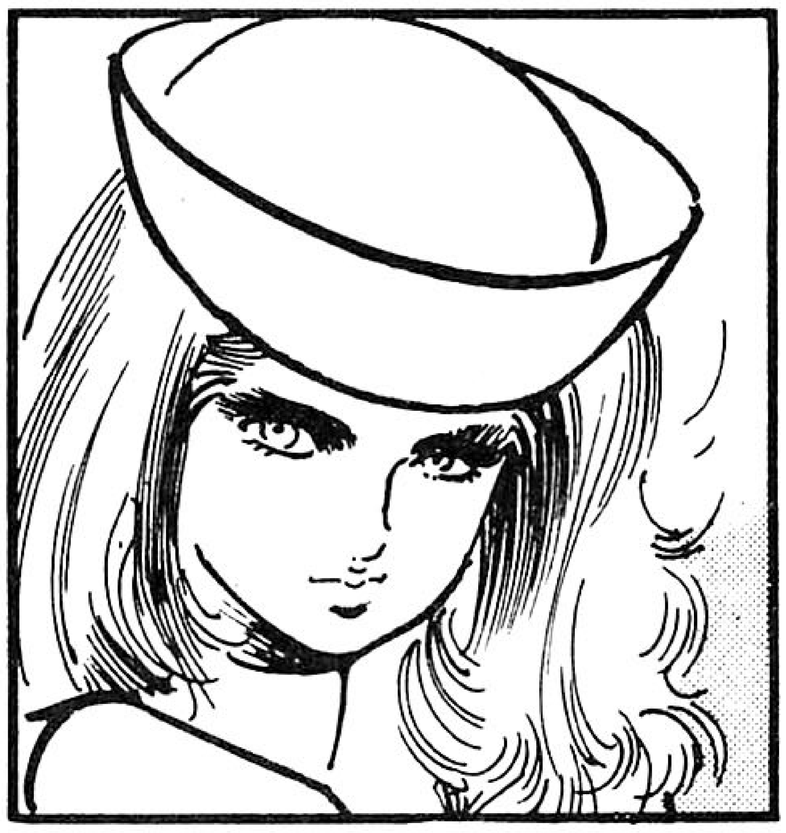
ENGERS ONLY



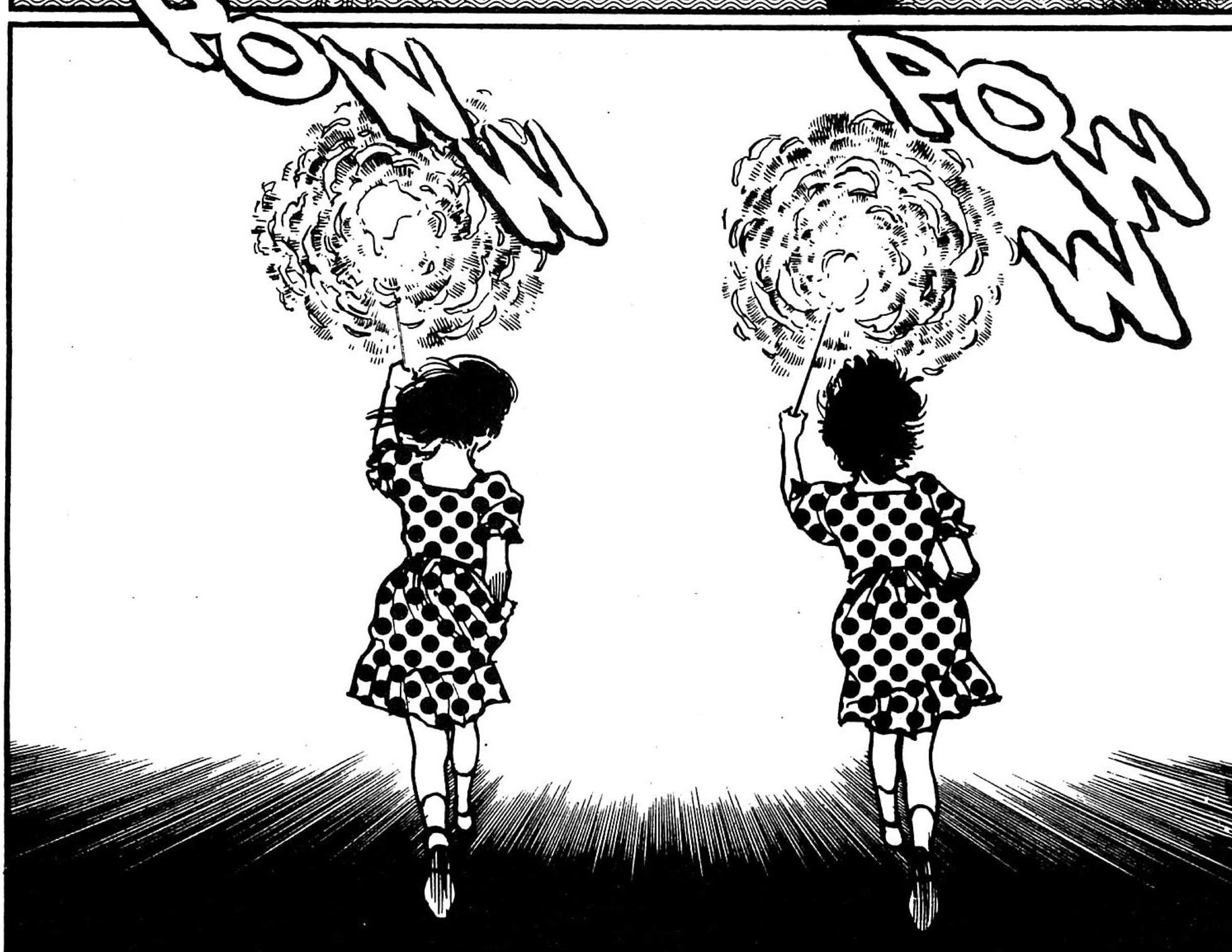
EXIT
HA HA HA HA
エアポートバス
BUS

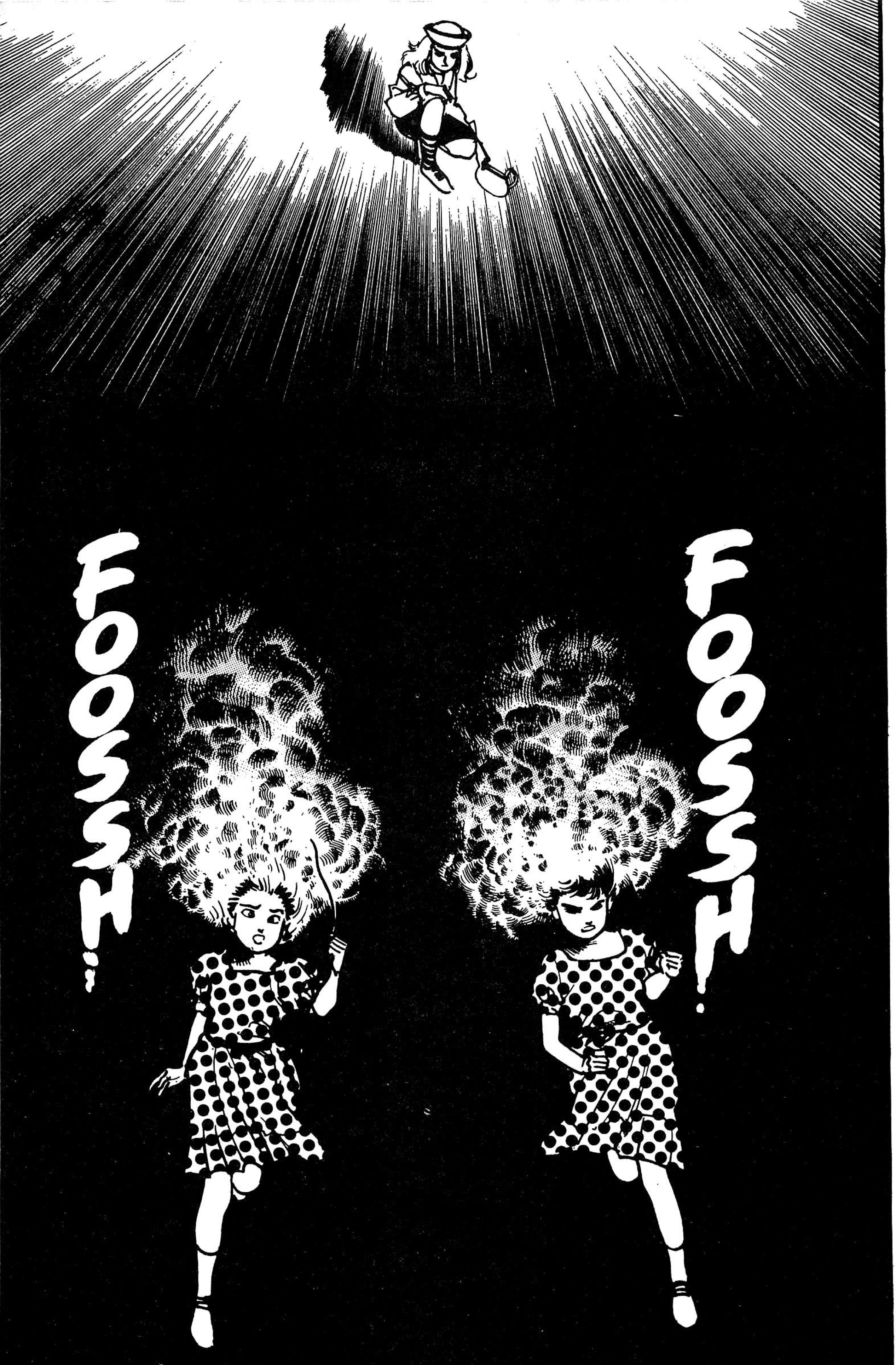

WHAP


THOOM



...


POW
POW


FOOOSSSH!!
FOOOSSSH!

AIIIEEEEEE!!
AAAAAAAH!!

UN INCIDENTE TREMENDO!

VIENI, TURM...

DOBBIAMO ANDARE.

SCUOLA MEDIA
OTANI, SHINJUKU...

I-C

NON SONO POI COSÌ CAMBIATA. E' SOLO LA TUA IMMAGINAZIONE.

E' VERO! HAI L'ARIA MOLTO PIÙ MATURA DI UN MESE FA, QUANDO SPARISTI!

PASSAVAMO DA CASA TUA TUTTI I GIORNI PER VEDERE SE ERI TORNATA.

OH... BÈ, ORA COME ORA NON STO A CASA.

DAVVERO? E ALLORA DOVE STAI?

IN UNO STABILE MOLTO CARINO A FUJIMI-CHO.

IN UNO DI QUEI BEI PALAZZI?

GIA', CI STARÒ CON MADARAO E IL MIO CUCCIOLO, RON, FINCHE' NON TORNA MIO PADRE...

WOW! SEMBRA FANTASTICO!

HO SEMPRE DESIDERATO VEDERE UNO DI QUEI LUSSUOSI CONDOMINI, MA NESSUNO MI CI HA MAI INVITATA!

ALLORA... NON VI RESTA CHE PASSARE A TROVARMI!

DI SICURO! NIENTE MI FERMERA'!

A QUALE FERMATA DELLA METRO DOBBIAMO SCENDERE?

TRA POCO PASSA UNA LIMOUSINE A PRENDERMI. POTREMMO ANDARE ASSIEME.

UNA LIMOUSINE...? E DI CHI E'?

DEL SIG. KAIEDA. IL PROPRIETARIO DELLO STABILE.

COSA FACCIAMO?

CI ANDREI, MA...

COSA SONO QUESTI DUBBI? NON E' DA VOI!

D'ACCORDO!

IO CI VENGO!

BBRRRIINGGG

L'INCIDENTE ALL' AEROPORTO INTERNAZIONALE DI LIPSIA E' INSOLITO, SIGNORE.

SÌ.

SONO PASSATI DIECI GIORNI, E LA CAUSA E' ANCORA IGNOTA.

INOLTRE LE AUTORITA' NON SONO STATE IN GRADO DI FORNIRE SPIEGAZIONI CONVINCENTI ...

TON TON

STAI INSINUANDO CHE L'INCIDENTE HA A CHE VEDERE CON QUELLA TURM GARTEN? LA RAGAZZA CHE È ARRIVATA A TOKYO PER ORDINE DELLA WISDOM ALLIANCE ?

SPIACENTE, SIGNORE. LA NOSTRA RETE INFORMATIVA NON NE HA ANCORA DATO CONFERMA.

RITENGO COMUNQUE CHE SIA UNA DEDUZIONE OBBLIGATA.

SHAA

CHE FURBI! CONTRASTARE DEI POTERI PSICHICI CON ALTRI POTERI PSICHICI !

COSA DOBBIAMO FARE, SIGNORE?

PROCU- RARCI A OGNI COSTO LE FOTO DI QUELLA RA- GAZZA !

SÌ, SI- GNORE !

SE LA NOSTRA RETE INFOR- MATIVA AVESSE FATTO ACQUA SAREMMO CADUTI NELLA LORO TRAPPOLA.

E POI ...

...
SEGUIREMO OGNI SUA MOSSA. E LA TERREMO IL PIU' LONTANO POSSIBILE DA MAI !

SE SUPERA LA DISTANZA DI SICUREZZA DI 400 METRI.

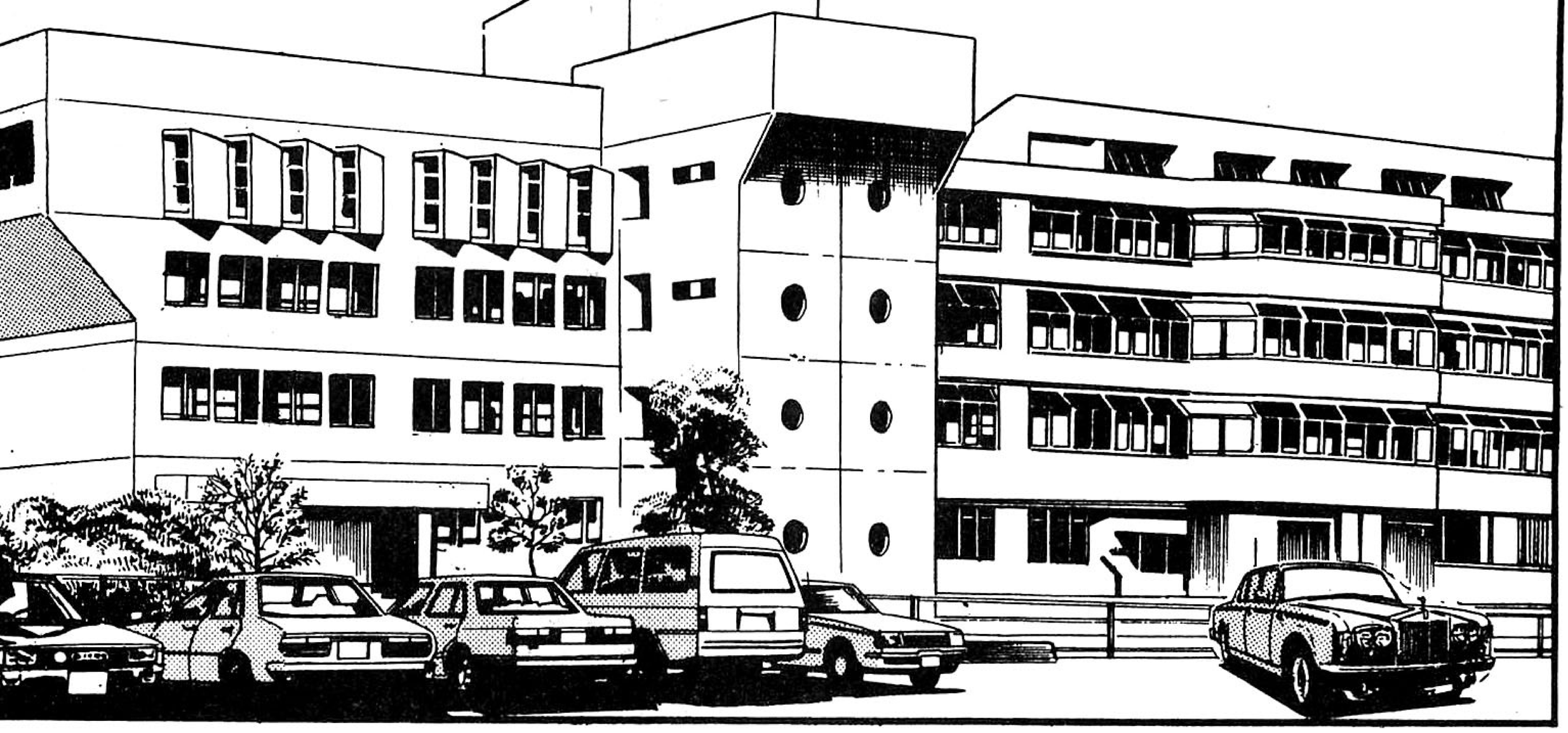
... FATE SCATTARE UN IMMEDIATO STATO D'ALLARME PER TUTTE LE NOSTRE FORZE, ONDE EVITARE CHE S'INCONTRINO. E' TASSATIVO !

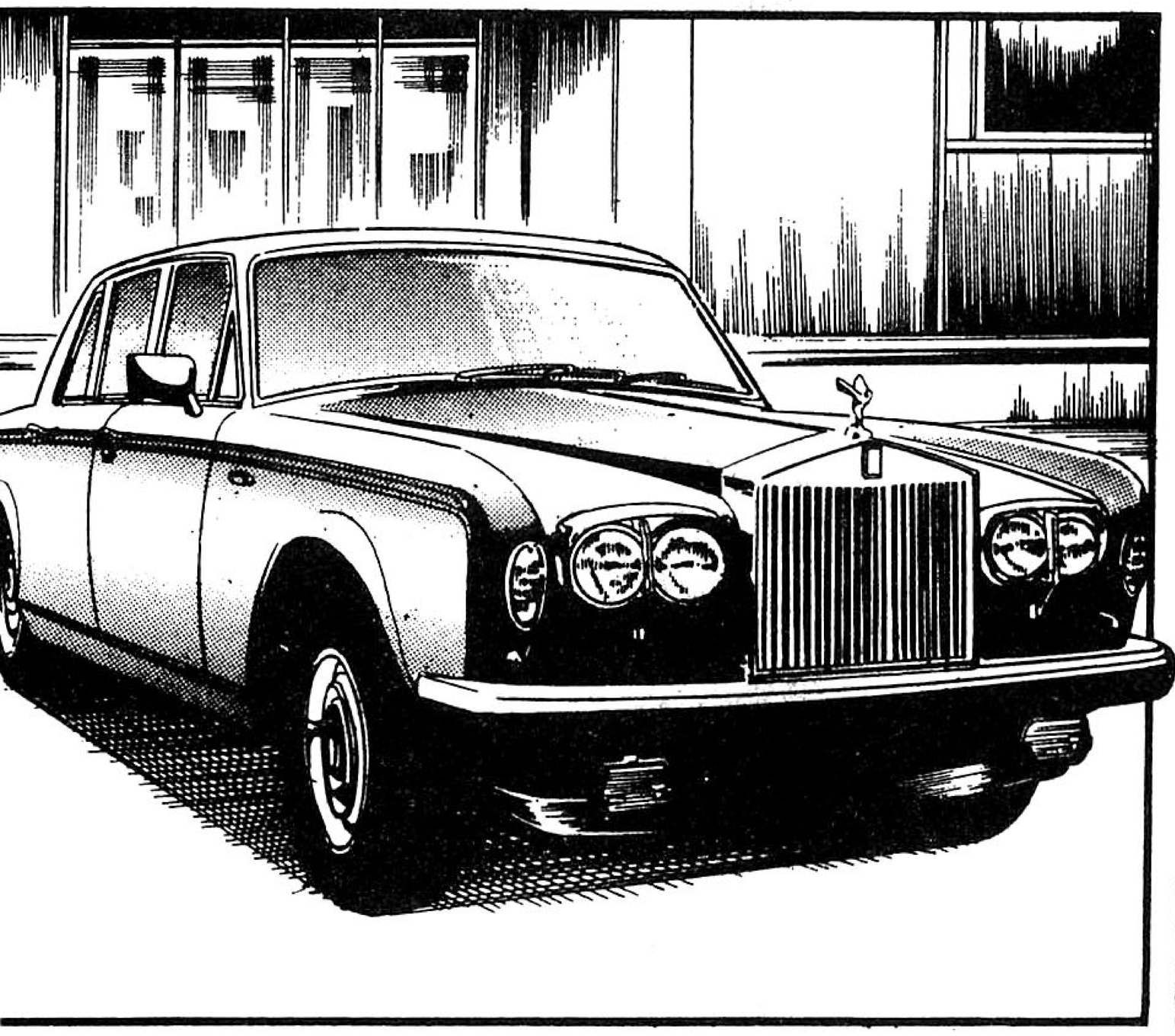
SISSI-GNO-RE!

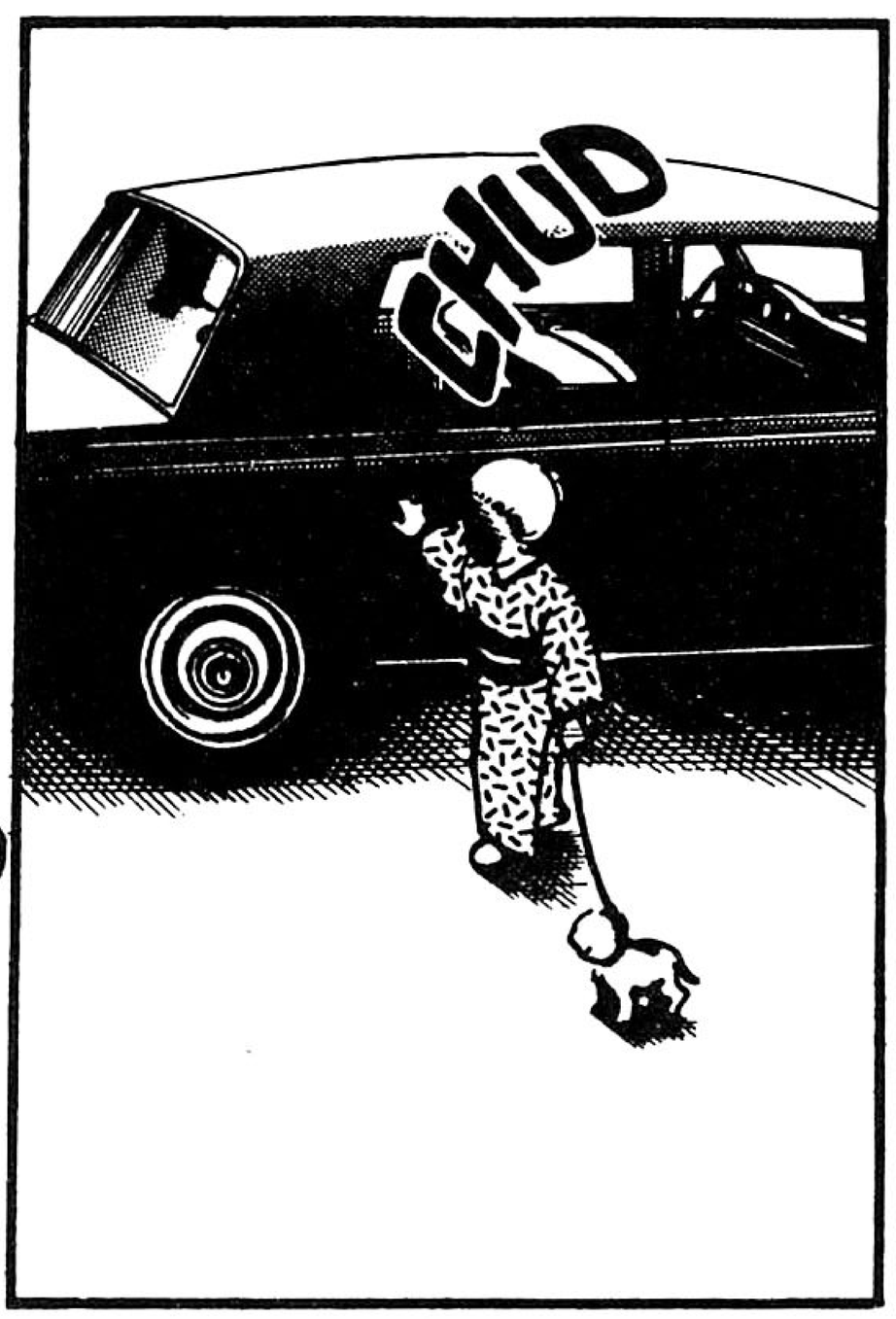
E IL BOICOT-TAGGIO CONTRO I PRODOTTI GIAPPONESI ?

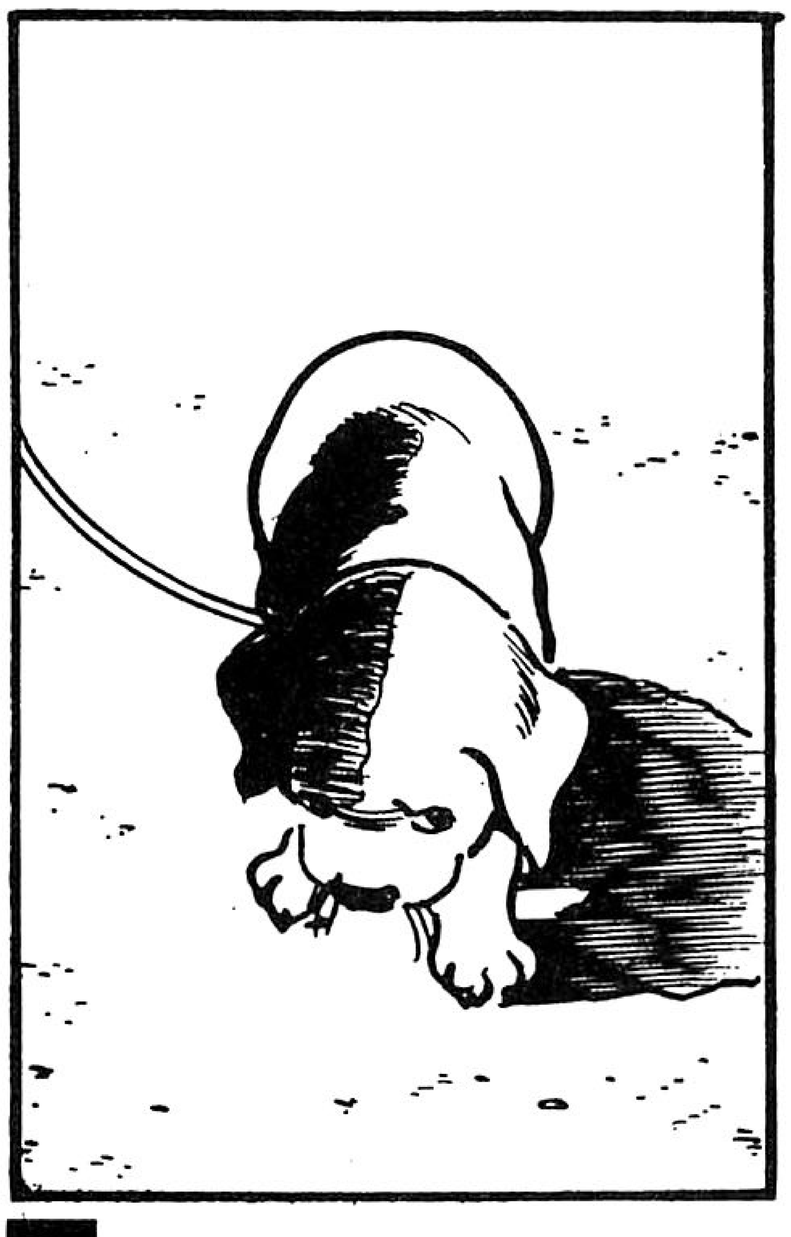
IN QUALCHE MODO SI E' CAL-MATO IN SEGUITO ALL' INTERVENTO DEL GOVERNO, MA NON C'E' DA ESSERE OTTIMISTI, SIGNORE.

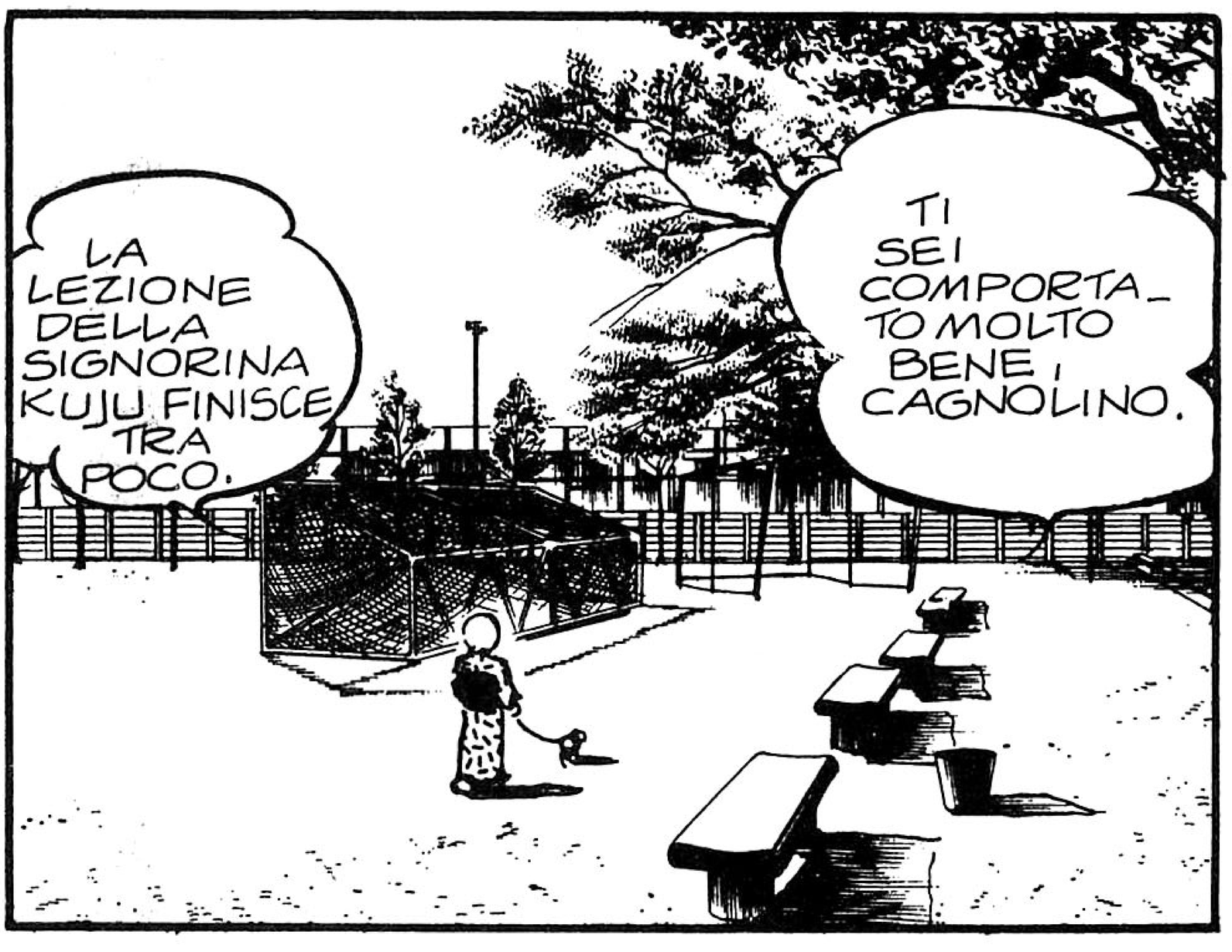
CAPI-SCO...!






GHUD




LA LEZIONE DELLA SIGNORINA KUJU FINISCE TRA POCO.
TI SEI COMPORTATO MOLTO BENE, CAGNOLINO.

BURRROOOM

...

GRRRR!...

CHE C'E'? CALMATI! NON AVREI DOVUTO ELOGIARTI!

WUF WUF WUF...!!

COSA COMBINI?! NON C'E' DA AVER PAURA!

GGGGG

WUF
WUF
WUF
...!!

SPRT

AHH!!
COSA
...
?!

BURROOM

RON
!

NNNGH

...?!

CONTINUA...

MANGA COMPACT

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 21.
128 pagine, lire 3.000.

Z COMPACT

21

MANGA COMPACT

Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 22.
128 pagine, lire 3.000.

Z VIDEO

69 min. di pura azione, **Z VIDEO** n°5, con **3 episodi 3** dell'inimitabile **KEN IL GUERRIERO**, lire 24.500.

A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE.
128 PAGINE, 3.000 LIRE.

Granata

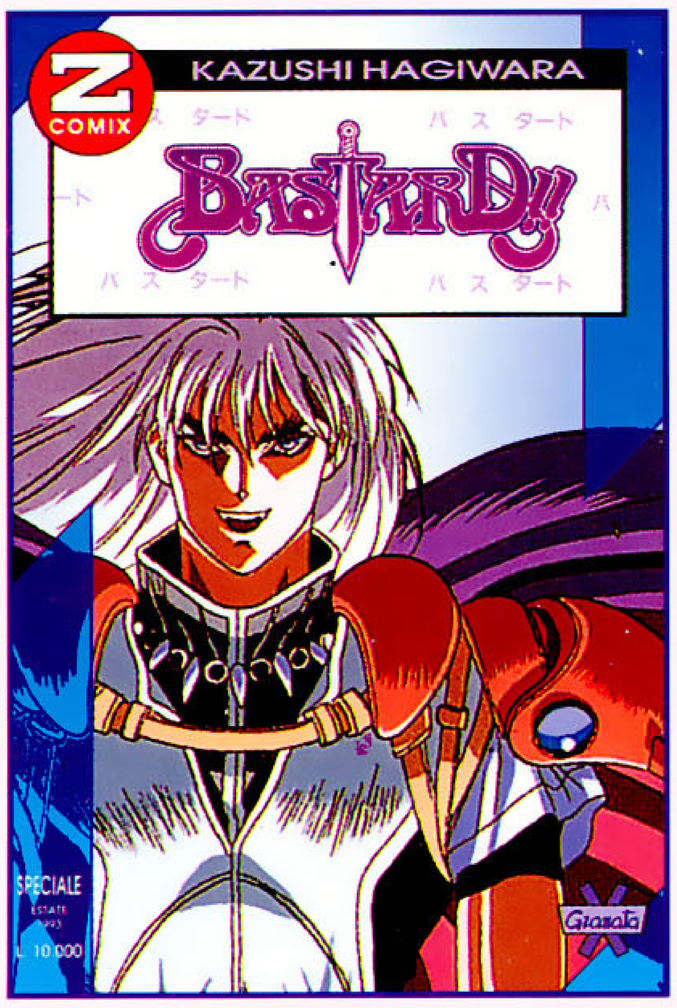
MANGA VIDEO

Finalmente disponibile: **SHUTEN DOJI-1, Il capitolo di Hyoki,** (46 min.). **MANGA VIDEO 5**, lire 39.000.

SPECIALE

KAZUSHI HAGIWARA

BASTARD !!



SE VI INTRIGANO I MONDI FANTASY CRUENTI, DISSEMINATI DI PRESENZE MISTERIOSE ED EVIL, IMMERSI NELLA MAGIA E NELL'AVVENTURA... ALLORA **BASTARD !!** È PER VOI!! **Z COMIX SPECIALE 1** ORA IN EDICOLA.

200 PAG. - 10.000 LIRE.

Giganta

SPECIALE